#301 PLAYSTATION 4 • XBOX ONE • SWITCH • PC • IOS • ANDROID • 3DS • VR

POWER UNLIMITED

WINNEN! MAAK KANS OP EEN GAMEMUIS VAN LOGITECH!

Disney SQUARE ENIX

KINGDOM HEARTS III

WWW.PU.NL

FEB 2019

BP € 5,25



© Disney. © Disney/Pixar. Developed by SQUARE ENIX

- KNALLEN MET RAGE 2
- 20 FILMS DIE JE MÓÉT ZIEN
- SINGLEPLAYERS ZIJN DOOD
- GESPEELD: THE DIVISION 2

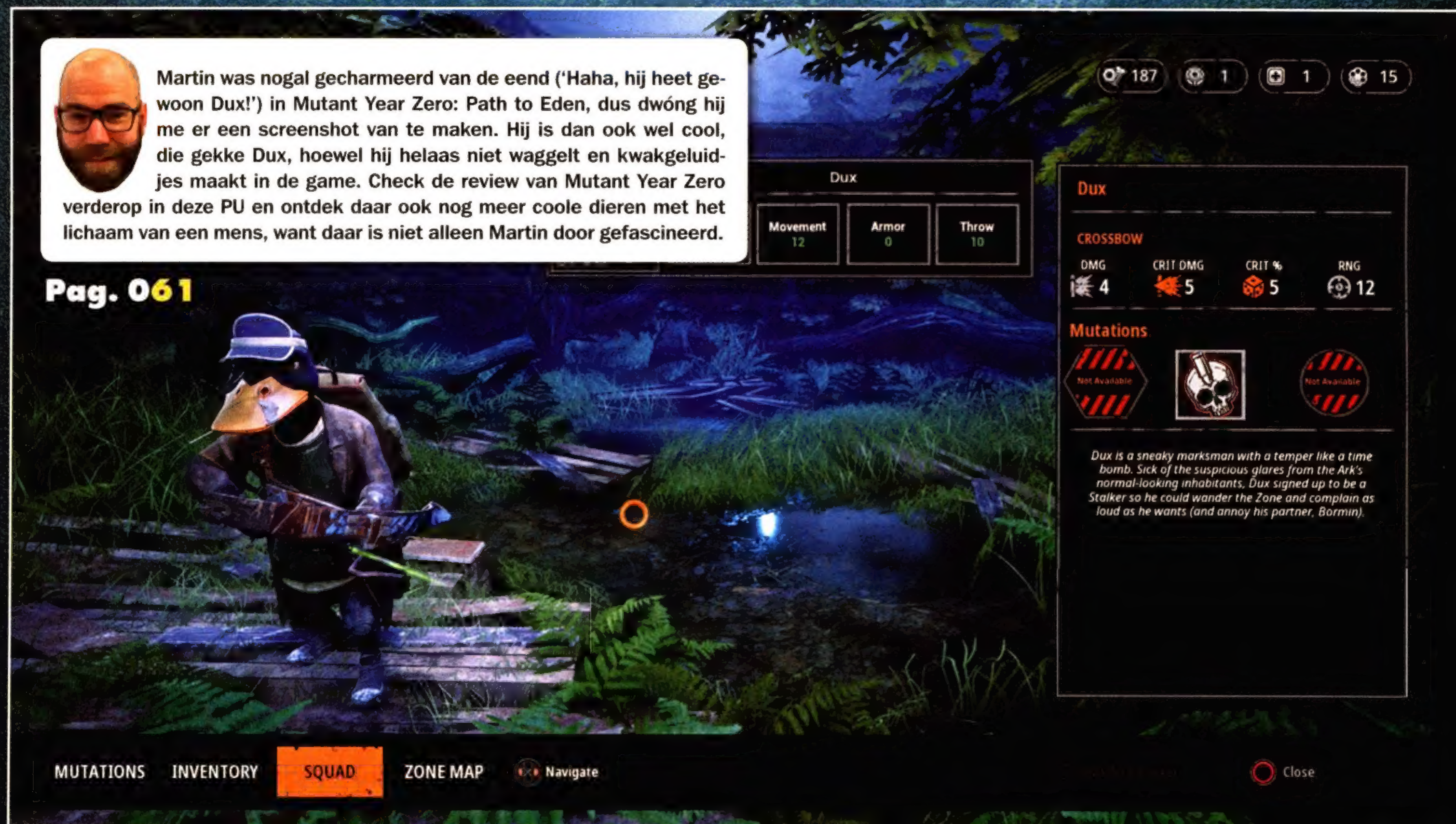
RESHIFT

IT'S ALL IN THE GAME



Martin was nogal gecharmeerd van de eend ('Haha, hij heet gewoon Dux!') in Mutant Year Zero: Path to Eden, dus dwóng hij me er een screenshot van te maken. Hij is dan ook wel cool, die gekke Dux, hoewel hij helaas niet waggelt en kwakgeluidjes maakt in de game. Check de review van Mutant Year Zero verderop in deze PU en ontdek daar ook nog meer coole dieren met het lichaam van een mens, want daar is niet alleen Martin door gefascineerd.

Pag. 061





We zitten echt al heel lang te wachten op een fijne nieuwe skateboardgame. Nou ja, ik dan in elk geval. Misschien wordt tijdens deze E3 dan eindelijk eens Skate 4 aangekondigd! Tot die tijd moeten we het doen met Skater XL. Helaas is deze game net zo leeg als de blik van deze skater. Jammer.





Pag. 022



Pag. 024



Pag. 028



Pag. 061



Pag. 062

COVERVIEW

FIRST LOOK

PREVIEWS

SPECIAAL

REVIEWS

VAST

COLOFON

POWER UNLIMITED



HOOFDREDACTEUR *Martin Verschoor*
EINDREDACTIE *Ed Wiggemans, Eelko Rol*
REDACTIE *Wouter Brugge, Jan-Johan Belderok, Florian Houtkamp, Jurjen Tiersma, Willem van der Meulen, Samuel Hubner Casado, Simon Zijlemans en Tjeerd Lindeboom*
UITGEVER *Martijn Kollau*
REDACTIE-ADRES Power Unlimited • Richard Holkade 8 • 2033 PZ • Haarlem
INTERNET www.pu.nl
VORMGEVING *Johnny Rijbroek,*
ILLUSTRATIES *Jordi Peters*
ACCOUNTMANAGER
Ivar Mulder • imulder@reshift.nl • 023-5430000
VIDEOPRODUCER Matthijs Rooks
ADVERTENTIES AANLEVEREN
Marco Verhoog
KLANTENSERVICE
Tel. 023-5364401
DRUK
Senefelder Misset Doetinchem

ABONNEMENTEN
Abonneren kan via de website **www.pu.nl**
Power Unlimited verschijnt 11 maal per jaar.
Een jaarabonnement kost € 56,00.
Een abonnement wordt alleen in Nederland en België toegezonden.
Een nieuw abonnement wordt gestart met de eerst mogelijke editie voor een bepaalde duur. Het abonnement zal na de eerste (betalings)periode stilzwijgend worden omgezet naar een abonnement voor onbepaalde duur en dan betaal je de reguliere abonnementsprijs, tenzij je uiterlijk één maand voor afloop van het initiële abonnement opzegt.

OVER OPZEGGEN:
Na de omzetting voor onbepaalde duur, kan op ieder moment, per wettelijk voorgeschreven termijn van 1 maand, worden opgezegd. Uw opzegging ontvangen wij bij voorkeur telefonisch. U kunt de Klantenservice bereiken via **023-5364401**.

PERSOONSGEGEVENS
Wij nemen je gegevens, zoals naam, adres en telefoonnummer, op in een gegevensbestand.
De verwerking van jouw gegevens voeren wij uit conform de bepalingen in de Algemene Verordening Gegevensbescherming. De gegevens worden gebruikt voor de uitvoering van afgesloten overeenkomsten, zoals de abonnementenadministratie en, indien je daar toestemming voor hebt gegeven, om je op de hoogte te houden van interessante informatie en/of aanbiedingen.

Je kunt jouw persoonsgegevens opvragen om inzicht te krijgen in welke gegevens wij van je hebben, deze te corrigeren of, na beëindiging van de abonnee-overeenkomst, te laten verwijderen.
Stuur hiertoe een kaartje aan Reshift Digital, afd. klantenservice, Richard Holkade 8, 2033 PZ Haarlem of een e-mail naar **klantenservice@reshift.nl**

DE REDACTIE

ZO VEEL VRAGEN

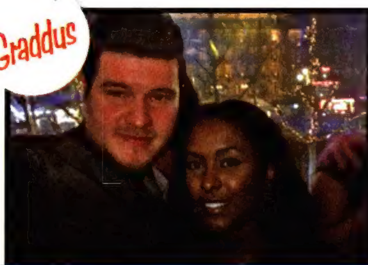


Vaak weet je aan het begin van het jaar al precies wat er allemaal gaat gebeuren. Komt er een nieuwe console, dan weet je dat iedereen helemaal gek gaat worden. Komt er nieuwe titel uit de stal van Rockstar, dan kun je de klok erop gelijk zetten dat de hele wereld smachtend naar de game-industrie kijkt. Maar het mooie van 2019 is dat we nog geen flauw idee hebben wat er dit jaar allemaal gaat gebeuren. Oké, we weten dat er een paar titels aan zitten te komen, zoals een The Last of Us 2, een game waar iedereen met een béétje eelt op de duimen niet op kan wachten. Maar voor de rest? Gaan we de nieuwe console van Sony zien? Komt Nintendo ineens met een Switch Lite? Wat gaat Microsoft allemaal doen met cloud-gaming? Kómt er wel een E3, nu Sony daar niet meer staat? Krijgt ook dit jaar elke game weer een battle royale-modus? Zo veel vragen, en daar gaan we dit jaar dus hopelijk allemaal antwoord op krijgen. Zin in! ● *Martin*



EN MAAR WACHTEN OP ANTWOORDEN ...

Graddus



Beloofde deze maand ...

... dat ik in 2019 geen deadline meer zal missen (dit stukje kwam dan ook maar twee dagen te laat – Ed).

Ed



Stond deze maand ...

... tijdens oud en nieuw boven op de IJsselmeerdijk te genieten van het prachtige vuurwerk boven Marken, Monnickendam, Volendam, Edam, Amsterdam tot Almere aan toe!

Martin



Kreeg deze maand ...

... een fraaie fightstick, met extra-gratis PU-logo. Nu fightstick ik jullie allemaal de moeder!

Ondertussen ...

Nam deze maand ...

... alweer afscheid van mijn geliefde Chevrolet Celebrity. Er zaten iets te veel dure reparaties aan te komen maar ach, het waren elf geweldige maanden (en een flinke plas benzine).



Eelko

Liet deze maand ...

... weer eens helemaal niks van zich horen. Vandaar deze prachtige foto van een random paard.



Simon

Miste deze maand ...

... mijn partner in crime in de HWH. Ik mis Tjeerd verschrikkelijk en hopelijk heeft hij die kutziekte nu definitief verslagen!



Florian

JJ



Had deze maand ...

... behoorlijk last van buikgriep. Zou het iets met dit broodje te maken hebben gehad. #groenistochgezond?

Dennis



Verbleef deze maand ...

... in een bizar, afgetrapt maar mooi hotel in Den Helder. Wilde mijn vriendin de stad laten zien waar ik opgroeide, maar likte vooral ballen als Jesus op een verlaten bowlingbaan ín het hotel.

Jurjen



Ging deze maand ...

... smashend met mijn kids het nieuwe jaar in. En dankzij enige oefening met King K. Rool weet ik in 2019 zelfs heel af en toe een potje te winnen! Of euh, niet als laatste te eindigen.

Raf



Hoopte deze maand ...

... de zomer te vinden aan de andere kant van de evenaar. Overshoot much?

Samuel



Zag deze maand ...

... met oud en nieuw een verslagen Blanka uit Street Fighter II: The World Warrior, zo midden in het centrum van Amsterdam. Ik werd er zelfs een beetje emotioneel van met m'n dronken harses.

Wouter



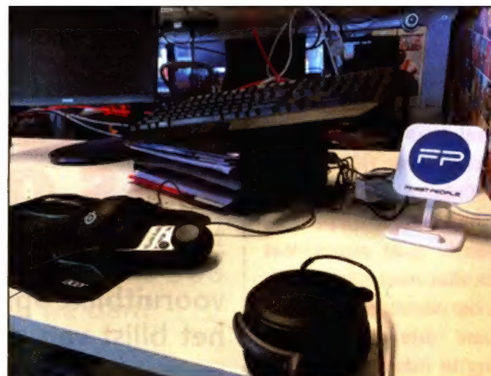
Ging deze maand ...

... de zolder bij m'n ex opruimen, en toen kwam ik een Total War: Warhammer-gauntlet en een Indiana Jones-hoed tegen!

Wordt vervolgd ...



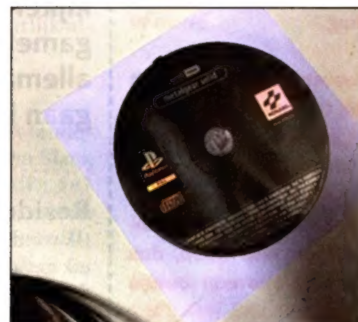






HET BUREAU VAN SPONS

Elke PU-redacteur heeft een schitterende collectie kostbare rotzooi en waardeloze prullaria op zijn bureau staan. Zo hebben jullie al eens de verzamelingen van Martin en Wouter kunnen aanschouwen. Deze maand bekijken we de natuurlijke habitat van Dennis Mons, alias Dennis Mons de Wonderspons. Wat eigenlijk meteen opvalt is dat hij – voordat hij twee weken van een welverdiende kerstvakantie zou gaan genieten – alles aan kant heeft gegooid en je nu zelfs een groot deel van zijn bureau kunt zien. Uniek! Wel is hij helaas zijn pepernoten, poepemoji-mok en Metal Gear-demo voor de PSX(!) vergeten. O, én zijn jas, dus als je iemand rillend in een hoekje op het station ziet zitten: kijk hem absoluut niet recht in de ogen en voer hem nooit direct vanuit de hand.



UIT DEN OUDEN DOOSCH

Na een jaartje of twee hadden we het door: de PU verkoopt het best als er een stoere gast (liefst met een dikke gun) op de cover staat. Vrolijke snuiters als Mickey Mouse, Asterix en de Smurfen kwam je na 1995 dan ook zelden of nooit meer tegen op onze voorkant, want stel je voor dat mensen zouden denken dat de PU een blaadje voor kleine kids zou zijn!

Die insteek ligt natuurlijk al ver achter ons, maar toch moeten characters als Donald, Goofy en Woody wel met iets héél bijzonders komen willen ze ooit die felbegeerde spot voorop ons magazine veroveren.

Jullie mogen dan ook concluderen dat de nieuwe Kingdom Hearts héél bijzonder wordt.

ED



BADABOEM!



"Is er nog tijd voor een scheetje?" vroeg Martin met een duivelse blik in zijn ogen. De opnames liepen al een halfuur uit en Dennis zag de bui al hangen. En ja hoor, een dampoe van jewelste bulderde van onder de tafel en er verscheen een grote grijns op het glunderende gezicht van Martin. De redactie was in elk geval binnen dertig seconden ontruimd. En bedankt hè?



Power Spy

● Het is geen geheim dat Samuel van vlees houdt, in welke vorm dan ook. Hij kan dan ook heel pissig worden als er iets of iemand tussen hem en z'n vlees in gaat staan. Het was ook niet heel handig van PostNL om onze kleine Spaanse vriend drie avonden in spanning te houden, al wachtend op een belangrijke vleesbestelling.

● De eerste twee avonden kreeg hij te horen dat ze langs waren geweest, maar dat ze 'm hadden gemist. Oké, je kijkt snel over hem heen, maar die grote muil compenseert een hoop, dus dat lijkt ons een beetje sterk.

● De derde avond bleek dat ze de bestelling bij het depot vergeten waren mee te geven aan de bezorger. Dat resulteerde in het feit dat ze een mooie en vooral dure homp Wagyu Picanha (een soort sjieke koeienreet) van ruim 2,5 kilo moesten weggooien.

● Dag 4: de bezorger van PostNL heeft de belangrijke vleesbestelling zowaar achter in de bestelwagen liggen, maar iedereen die weleens in Amsterdam is geweest, weet dat daar manoeuvreren een bijna kansloze missie is. Na twee belletjes volgt om 23.35 uur een derde telefoontje van de bezorger richting Samuel. Dat hij zijn huisnummer niet kan vinden, waarop ons kleine temperamentje subtiel probeert uit te leggen dat de bezorger maar eens zijn werk moet gaan doen.

● Uiteraard ontaardde dit in een woordenwisseling midden op straat, waarop de bezorger de doos met de 2,5 kilo aan Wagyu Picanha uiteindelijk overhandigde met de woorden 'ik weet nu waar je woont'. Hè gezellig!

● De Powerspy weet nog steeds niet of dat nu een bedreiging was of een bevestiging dat de belangrijke 'vleesbestelling' de volgende keer wél binnen een dag bezorgd kan worden.

OPUNIE

PAS OP: GAMEFILMS OP KOMST!

Terwijl Wouter verderop in deze PU vooruitblikt op de 20 films waar hij in 2019 het blijst van denkt te worden, kijk ik hier even vooruit naar het soort films waar kijkers meestal niet zo blij van worden: gamefilms. Want nee, die zijn heus niet allemáál verschrikkelijk, en ze gaan in elk geval over games!

door: **Jurjen**
twitter.com/JurjenT

Resident Evil Reboot

Ik vond de Resident Evil-films redelijk geslaagd, en ze waren in elk geval behoorlijk succesvol. Sterker nog, geen enkele andere filmserie gebaseerd op een videogame bracht zoveel op als de Resident Evil-films, die samen goed zijn voor een wereldwijde totaalopbrengst van zo'n 1,2 miljard dollar! Nou had de serie zichzelf wel een beetje opgeheven door de verhaallijn van Alice in 2016 af te ronden in *Resident Evil: The Final Chapter.* Maar naar het schijnt is bij de Duitse studio Constantin (die dus een dik miljard met de films verdiende) een reboot in de maak die ergens later dit jaar officieel wordt aangekondigd.

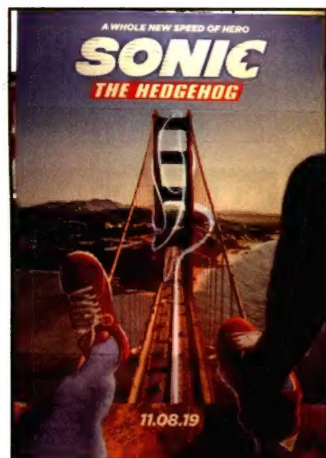


Monster Hunter

De Engelse regisseur Paul W. S. Anderson had eerder succes met zijn Mortal Kombat- en Resident Evil-films. Sinds 2012 liep hij al rond met plannen voor een Monster Hunter-film (hij schijnt oprecht fan van de games te zijn), en die is in september 2018 dan ook in productie gegaan. Het door Anderson geschreven verhaal: een groep militairen valt door een portaal in een andere dimensie waar primitieve mensen met enorme zwaarden tegen reusachtige monsters vechten. De primitieve mensen en militairen gaan samenwerken om te voorkomen dat de monsters door het portaal naar de aarde reizen. Tja, je moet tóch een soort verhaal toevoegen, want alleen maar toekijken hoe een groepje jagers anderhalf uur op monsters loopt in te hakken gaat ook vervelen. Als Anderson de lijn van zijn eerdere gamefilms doortrekt, kunnen we ook wat deze Monster Hunter-film betreft uitzien naar 'aanvaardbaar popcornvermaak'.



Sonic the Hedgehog



Regisseur Jeff Fowler (van de aardige kinderfilms *Gopher Broke* en *Where The Wild Things Are*) en Tim Miller (van onder meer *Deadpool*) durven het wel aan: een real-life actionfilm maken over Sonic. Toch worden de fans niet blij van de eerste teaserplaatjes en animaties die Sonic tonen als een atletisch gebouwde man, maar dan bedekt met blauwe haren en de kenmerkende stekels op zijn kop. Een soort blauwe weerwolf dus. Of werehog ... De onlangs gefotografeerde filmposter heeft de slechte eerste indruk alleen maar erger gemaakt. We zien Sonics pluizige benen, op een brug, in een nogal aparte houding. Vanaf 11 augustus kun je het allemaal in de bioscoop gaan bewonderen. O man, zou Sonic nog dieper kunnen zinken?

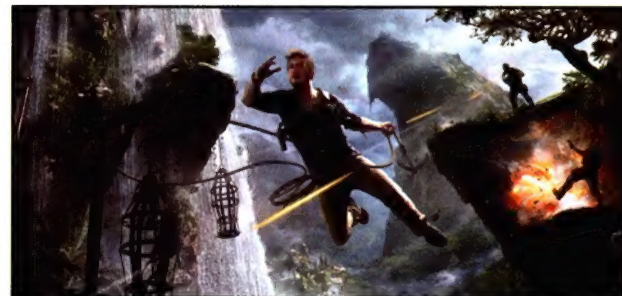
Pokémon Detective Pikachu

Over deze Pikachu-film heb ik hier eerder al wat geschreven, en verderop in deze PU noemt Wouter hem ook al even, maar ik ben zo enthousiast geworden van de trailers dat ik hem hier toch nog even wil noemen. Een film die zichzelf niet al te serieus neemt, met leuke in-crowd-grapjes en stiekem toch ook nog best een meeslepend verhaal (want dat had de Detective Pikachu-game ook), dat is wat ik ervan verwacht. Vanaf 10 mei gaan we zien of mijn hooggespannen verwachtingen uitkomen!



Uncharted

Nu Uncharted als gamereeks niet meer bestaat, is het mooi dat de franchise als film(s) verder zal leven, temeer omdat de games altijd al sterk op filmische aspecten leunden. Voordeel is dat regisseur Shawn Levy tussen de filmscènes door spelers niet meer hoeft bezig te houden – wat in de games steevast tot nogal 'out of character'-moordpartijen door Nathan Drake leidde. Het verhaal belooft een soort origin story te worden met Tom Holland (de huidige Spider-Man in de Marvel-films) in de rol van een jonge Drake. Verwacht 'm niet eerder dan 2020!



PU 300 NUMMERS VERDER

PU 300 was een enorme mijlpaal waarmee we ons onder de grote papieren jongens op aarde scharen. In al zijn enthousiasme sloeg JJ's fantasie er een beetje van op hol. Toen hij het 300ste nummer met veel plezier had uitgelezen, vroeg hij zich af: wat als we nog eens 300 nummers doorgaan? Hoe ziet het blad er dan uit? En belangrijker: hoe gamen we dan?

De 300 nummers staan voor plusminus 25 jaar bladen maken. 300 extra nummers betekent dus dat we in 2044 weer een feestje mogen vieren. Gamen we dan nog? Jazeker! Volgens mij zullen mensen altijd op zoek zijn naar entertainment en escapisme. De manier waarop we gamen, verloopt straks echter wel effe anders. Om te beginnen wordt de afstand tussen de game en de gamer kleiner. Daar bedoel ik mee dat we games niet langer op een beeldscherm spelen, maar dat we echt ín de game zitten door middel van een VR-bril. Een bril die trouwens stukken minder lomp is dan de headsets die we anno nu op moeten zetten. Misschien hebben we zelfs helemaal geen bril meer nodig, maar is er een implantaat of zoiets dat je direct op je hersens aansluit en de gamedata naar je brein stuurt.



Fantasiewereld

Geen idee hoor; zo'n stap is vooral een ethische kwestie. Willen mensen wel een vreemd implantaat in hun lichaam? Dat het tegen die tijd kán, weet ik wel zeker. Het is nu al mogelijk kleine chips te implanteren die bij bijvoorbeeld een dwarslaesie de hersenen bepaalde impulsen kunnen doorsturen middels elektroden. Vanuit die insteek lijkt het slechts een kleine stap om de impulsen en emoties die een game je kunnen geven direct aan de hersenen van de gamer door te geven. Je betreedt daardoor echt de fantasiewereld. Dat is toch een pure droom? Een groot nadeel is de impact die zoiets heeft; het leven in een voor jou ideale omgeving zal het verslavende effect van games natuurlijk alleen maar versterken.

GTA XXXI

Gaan de games ook veranderen of krijgen we gewoon Black Ops 47, GTA XXXI en FIFA 44? De vraag is of de series dan echt nog zo heten, maar in het algemeen is het antwoord ja. De series kennen wel een totaal andere aanblik. Ik denk bijvoorbeeld dat het mogelijk moet zijn dat we straks echt met de fotorealistische evenknieën van de toekomstige Ronaldo's en Messi's spelen. Misschien ook wel vanuit de ogen van de spelers zelf: 100 procent realisme. Hetzelfde geldt voor oorlog-games. De vooruitgang van motion capturing en de grafische technieken zorgen ervoor dat je echt een soldaat kunt spelen. Geen elektronische handschoenen of rare tuigjes waar je in moet hangen; de computer berekent alles in realtime, zodat je al zittend – met je fantasie, wie weet wel zonder controller – de game kunt manipuleren. Het is dan in feite alsof je jouw droom bestuurt: de droomwens van velen. Over 25 jaar kan het!

"Om een goede game-designer te zijn, moet je eerst een goede designer zijn."



The Sims-bedenker Will Wright gooit er een waarheid als een koe uit.

O NEE: INDIEGAME GECANCELD!

Oké, dat een indiegame is gecanceld is geen nieuws, laat staan aanleiding voor een stukje in deze rubriek. Maar je vergeeft 't me vast als ik vertel dat deze game in ontwikkeling was bij het team achter het meesterlijke Towerfall en het briljante Celeste.



door: **Jurjen**
twitter.com/JurjenT

Towerfall is mijn favoriete multiplayer-indiegame van de afgelopen jaren, en Celeste is zelfs mijn favoriete game uit 2018. Je begrijpt dus dat ik hoge verwachtingen had van Skytorn, want zo heette de onlangs gecancelde game waar de Canadese indie-developers Matt en Noel al sinds 2016 aan werkten. Het zou ook nog eens een game worden in een van mijn favoriete genres (Metroidvania!), maar dan met procedureel gegenereerde omgevingen. Helaas kregen Matt en Noel het niet voor elkaar om deze elementen op een bevredigende wijze samen te voegen.

Maar, zo stellen ze in de blog waarmee ze ook de annulering bekendmaken: het is een geweldige leerschool geweest, en die lessen nemen ze graag mee naar hun volgende project.

Nou ja, dat is in elk geval een schrale troost.

Power Spy

● Iets anders dan: de Nintendo Switch is in de Verenigde Staten de snelst verkochte console van de huidige generatie spelcomputers. Dat laat markt- en data-onderzoeksbedrijf NPD weten. De console is vanaf de lancering in maart 2017 tot en met november 2018 in totaal 8,7 miljoen keer over de toonbank gegaan in de VS.

● Ook de verkoop van Switch-games loopt lekker in Amerika. Super Smash Bros. is met meer dan 3 miljoen exemplaren in elf dagen de snelst verkochte Switch-game ooit én de snelst verkochte Super Smash-game. Van Pokémon: Let's Go, Pikachu! en Eevee! samen zijn 2 miljoen exemplaren verkocht, van Super Mario Party 1,4 miljoen exemplaren en van Mario Kart 8 Deluxe 5 miljoen exemplaren!

● De Switch en zijn games doen het ook goed in Europa. Zo is Super Smash Bros. Ultimate de snelst verkochte game op een Nintendo-console ooit op ons continent.

● Acteur Alfonso Ribeiro, bekend als Carlton uit de Fresh Prince, is geen speelbare personage in Super Smash Bros. Ultimate, maar lijkt af en toe wel in Fortnite te zitten. De acteur klaagt in ieder geval Epic aan voor het gebruiken van het door hem bedachte dansje.

● Het dansje wordt in de volksmond 'de Carlton Dance' genoemd, maar in de game heet ie Fresh. Epic heeft episch veel dollars verdiend met de game, dus ook met dat dansje, en daar wil Ribeiro vast graag ook een deel van opstrijken. Er is hem namelijk helemaal niet om toestemming gevraagd!

● Niet alleen Alfonso Ribeiro wil Epic voor het gerecht slepen: elke danser(es) die ooit een dansje heeft verzonnen, probeert hetzelfde. Zo ruikt Backpack Kid (van de 'Floss', jeweettoch) dikke dollars en vindt rapper 2 Milly ook dat Epic wat doekoes moet overmaken voor het gebruik van zijn dansje in Fortnite.

Power Spy

● By the way: in dit magazine heb je al vaker foto's voorbij zien komen van iets wat voor Wouters bureau moet doorgaan. Ja, er staat inderdaad een computer op het tafelblad maar ergens tussen de dvd-hoesjes, stroopwafels en headsets (drie liggen er op het moment van schrijven) ligt ook al een jaar(!) een doos met een paar kerstballen stof te vangen. Best leuke kerstballen, als de Powerspy het mag zeggen, met Yoshi, Mario en Luigi erop. Beetje zonde om zo rond te laten slingeren in elk geval.

● Het leek Lucas (Gamer.nl) en Martin een goed idee om de ballen opnieuw in een doos te gooien, zelf een pakbon te photoshoppen en gewoon nóg een keer naar Wouter op te sturen. Puur om te kijken of hij nog wist dat hij een doos met kerstballen achter een van zijn beeldschermen had liggen.

● En warempel: na het openen van de doos met de opnieuw ingepakte rode glazen bollen merkte onze lievelingsbrompot op dat hij zeker weten deze al ergens had liggen! Hij begon meteen een wilde zoektocht waar ze nou gebleven waren.

● Na een kwartier graven besloten Lucas en Martin te vertellen dat het maar een gebbetje was, anders liep de beste man nu nog steeds te dolen in de grotten van koffiemokken en andere troep op zijn bureau.

● Onder de noemer 'lekker belangrijk' heeft technologisch entrepreneur Elon Musk via Twitter zijn interesse voor Super Smash Bros. Ultimate geuit. Als antwoord op een gestelde vraag maakte hij op het digitale platform bekend het liefst met het personage Zero Suit Samus te spelen.

● Nu ben je zeker wel een potje gelukkig, dat je dit weet. Nog een leuk weetje dan: Ed speelt dus 't liefst met kreeftman in Nippon Marathon.

OPUNIE

HEEFT REGGIE ZICH VERSPROKEN? NIEUWE SWITCH OP DE E3?

Ik sprak hier al eerder mijn vermoedens uit dat Nintendo in de niet zo verre toekomst met een nieuwe, goedkopere versie van de Switch komt. Een soort lite-versie, zonder dock of loskoppelbare Joy-Con, met een prijs van 199 euro. Onlangs zei Reggie iets dat mijn vermoeden nog sterker maakt.

door: **Jurjen**
twitter.com/JurjenT

In een interview met *Wall Street Journal* werd Nintendo-woordvoerder Reggie Fils-Aime gevraagd of we binnenkort nog een nieuw Switch-model kunnen verwachten. Reggie's reactie, zo letterlijk mogelijk vertaald: "Nu we ons tweede feestseizoen beleven, ligt mijn focus op het momentum van de huidige Switch. Je hebt systemen gezien – of het nu die van ons waren of die van de competitie – die deze tactiek iets later in hun levenscyclus toepassen. Dus op dit moment ligt onze focus op de huidige uitvoering van de Nintendo Switch, met de Joy-Con en al zijn mogelijkheden."



Oké, we kunnen dus voorzichtig stellen dat we 'iets later' in de levenscyclus van de Switch een nieuwe uitvoering van de Switch gaan zien. En de manier waarop hij praat over 'de huidige Switch met de Joy-Con en al zijn mogelijkheden' suggereert dat er ook een Switch denkbaar is zónder de Joy-Con en al zijn mogelijkheden. Het zou me niet verbazen als we daar op de E3 meer over horen.

"Ik zou Red Dead Redemption 2 maar wat graag op de Switch willen hebben!"



Reggie Fils-Aime, directeur van Nintendo Amerika, schat het vermogen van zijn succesvolle Switch hier waarschijnlijk iets te hoog in.

2018 WAS JAAR VAN NINTENDO

Het begin van een nieuw gamejaar is hét moment om nog eens terug te denken aan het jaar 2018. Natuurlijk komen dan de lootboxes, nasty stuff rond Battlefield V en Fallout 76, de schitterende games God of War, Spider-Man en Red Dead Redemption 2 bovendrijven.

door: **JJ**
twitter.com/GKJJ

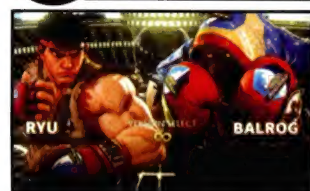
Toch, op een of andere manier zijn dat allemaal zaken die me niet echt hebben verrast. De industrie zoekt de laatste jaren nieuwe manieren om geld binnen te harken, en vanuit dat oogpunt begrijp ik de lootboxes en microtransacties. Ik raad ze van harte aan nog even met die shit door te gaan, dan koopt echt niemand hun games meer. Datzelfde geldt voor Battlefield V en Fallout 76: bij beide games vertrouwde ik het voortraject voor geen meter. Een realistische WWII-shooter met een soldaat met een bionische arm? Gezegend met een TTK die aanvoelt als Call of Duty? Really?! Vervolgens probeert Bethesda's Todd Howard ons te doen geloven dat ze met die verouderde engine opeens de meest drukbevolkte en sensationele Fallout-wereld ooit kunnen scheppen. Ga dat je kat wijsmaken man!

En die drie schitterende games? Dat zijn alle drie producten van waanzinnig getalenteerde developers die wel de tijd mogen nemen om een game te maken die vooral om gamen draait. Min of meer logisch dus.



Nee, het was iets totaal anders wat me echt verbaasde in 2018, en dat is dat ik weer van Nintendo ben gaan houden. Er bestaat een misvatting onder de community dat ik Nintendo nooit een warm hart heb toegedragen. Dat is niet waar. Ik ben lange tijd vergroeid geweest met de handhelds van de Japanners. De Gamecube vond ik ook tof, maar daarna zijn ze me verloren; de Wii en Wii U waren niks voor mij. Maar sinds de komst van de Switch ben ik weer helemaal om! De Switch is na de PS4 mijn go-to-console. De Xbox One, ooit met de Xbox 360 mijn absolute nummer 1-apparaat, staat stof te vergaren. Props voor Nintendo dat ze zijn blijven geloven in wat ze doen. Je kan eens een mispeer maken, soms zelfs twee, maar ze kijken vooral naar wat zij tof vinden, en niet zozeer naar wat anderen doen, wat hip is en scoort. De Switch is voor mij de ultieme console die ik overal mee naartoe kan nemen en die een bonte stoet aan games bezit. En dát had ik begin 2018 niet durven voorspellen.





Lelijk met hoofdletter L: in-game advertenties in Street Fighter V!



twitter.com/jurjenT

AANDACHT VOOR MISSTANDEN GAME-INDUSTRIE

HOE JURJEN DE CRUNCH OVERLEEFDE

Na het gedoe over de 100-urige werkweken bij Rockstar trekken steeds meer werknemers van ontwikkelstudio's hun mond open over het vele overwerk dat ze moeten verrichten om games tijdens de zogenaamde crunch-periode te voltooien. Daar heb ik zelf ook al eens – een héél klein beetje – mee te maken gehad.

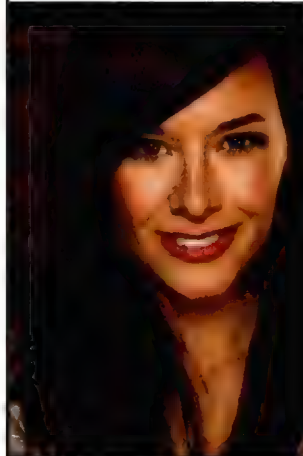
"Maar we zijn toch geen slaven?", reageerde ik op het nieuws dat we die vrijdag niet zoals verwacht om 18.00 uur vrij hadden, maar tot 22.00 uur op kantoor moesten blijven en eventueel zaterdag ook nog terug moesten komen. Er zou namelijk nog een nieuwe build van Need for Speed: Underground kunnen komen. Die moesten we dan spelen om te controleren of de eerder door ons aangemerkte bugs ook echt verholpen waren.

Dat was in 2003. Ik werkte een paar maanden bij EA Black Box in Vancouver aan de Nederlandse vertaling van Need for Speed: Underground. Of eigenlijk was die game al door anderen vertaald; ik moest alleen controleren of de vertaling wel klopte en goed in de game was verwerkt. Best leuk werk hoor, alleen verbaasde ik me toen al over het gemak waarmee de leidinggevenden daar met personeel omgingen. Alsof het gewoon een soort werkmannetjes waren die je kon inzetten waar en wanneer je maar wilde. Iets wat ik later ook nog eens meemaakte toen ik een tijdje bij Maxis nabij San Francisco een vergelijkbare klus uitvoerde.

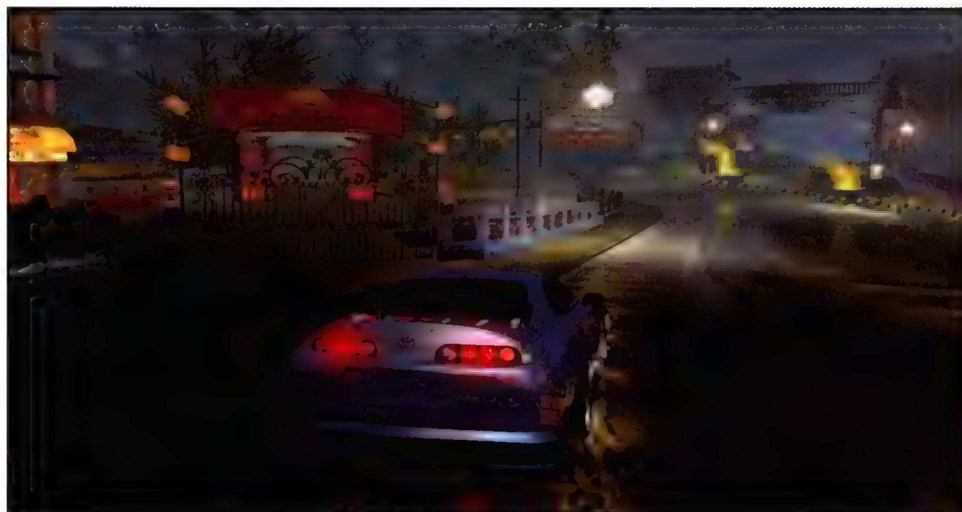
Herinneringen aan die tijd komen nog weleens bovendrijven als ik lees over hoe er tegenwoordig nog steeds wordt gebuffeld aan games, vooral tegen het einde van de ontwikkeling, een tijd die ook wel crunch time wordt genoemd. Logisch dat je niet zomaar in september even wat vrije dagen kunt opnemen als een game al lang daarvoor is aangekondigd voor 14 november maar nog niet helemaal is voltooid. Toch is dat uiteindelijk meer de verantwoordelijkheid voor de directeuren die de ontwikkeling plannen dan voor het personeel op de werkvloer, dunkt me. En als dat personeel dan ook nog eens niet betaald krijgt voor de vele overuren, dan is dat natuurlijk sowieso een zeer kwalijke zaak.

Mede door de extreme crunch-periode die het personeel van Rockstar vorig jaar moest doormaken om Red Dead Redemption 2 op tijd te finishen, is er tegenwoordig gelukkig veel aandacht voor het fenomeen en durft steeds meer personeel zich uit te spreken over misstanden op de werkvloer van game-ontwikkelaars, waar ook een homofobische cultuur en seksisme onder vallen. Ontwikkelaars beloven beterschap, er worden vakbonden opgezet, het lijkt er echt op dat de klachten nu serieus genomen worden. Klachten die in 2003 nog werden weggewuifd.

> **"Games zijn voor veel mensen een plek om even lekker rond te hangen met andere mensen."**



Ubisoft Toronto's Jade Raymond waardeert het sociale aspect van gaming.





Mijn opmerking 'maar we zijn toch geen slaven?' viel in 2003 trouwens nog best in goede aarde bij mijn leidinggevende. Ze was het er eigenlijk wel mee eens dat we recht hadden op weekend, en we waren vrij om naar onze hotels te vertrekken. Maar na enig aandringen van onze kant mochten we toch tot 22 uur blijven. Als freelancers voor een door EA Black Box ingehuurd bedrijf kregen we die extra uren toch wel betaald. En die nieuwe build, die kwam natuurlijk niet.

Gelukkig hadden we genoeg andere games om te spelen.

Power Spy

- Ook dit jaar organiseerde onze uitgever een gezellige kerstborrel nabij de start/finish van de Santa Run in Haarlem. Natuurlijk waren er speeches, een middelmatige coverband en van die collega's die helemaal niet tegen 'vier bier ieder kwartier' kunnen.

- Na afloop wilde de Wonderspons bij de Appie To Go op station Haarlem nog een afzakkertje halen en opende de deuren van de kleine supermarkt. Aangekomen bij de koeling begonnen alle toeters en bellen van de winkel af te gaan. Wonderspons vond het al een beetje gek dat er geen werknemer in de winkel te vinden was. Maar misschien lagen die net te batsen in het magazijn ...

- De Appie To Go bleek dus al gesloten, alleen waren de werknemers vergeten de deuren te vergrendelen. Zonder afzakker verliet Wonderspons de winkel, om de kruidenier daarna via Twitter te laten weten dat ze de deuren waren vergeten op slot te doen. Nooit een reactie op gekregen.

- In het afgelopen jaar hebben vele tieners duizenden euro's verdiend met het hacken en doorverkopen van gestolen Fortnite-accounts. De grote hoeveelheid aan inkomsten worden met name vergaard door de zeldzame skins die het betreffende account bevat.

- Een 17-jarige jongen uit Slovenië heeft er zelfs een eigen onderneming mee gestart. Zo zegt hij dat er geen kans is dat je wordt betrapt op het hacken van accounts. Met zijn onderneming heeft hij in zeven maanden tijd ruim 16.000 euro verdiend.

- Er werd voor het eerst melding gedaan over het hacken van Fortnite-accounts begin maart dit jaar. Epic reageerde hierop door te zeggen dat ze ernaar zouden gaan kijken. Hackers geven in elk geval aan dat het moeilijk voor ze is om een account binnen te dringen wanneer de gebruiker door middel van twee stappen zijn account weet te beveiligen.

PS4 | XBOX ONE | COVERVIEW

PURE MAGIE
KINGDOM

Het toeval dat Square Enix en Disney in de jaren negentig in hetzelfde kantoor in Tokio zaten, heeft ervoor gezorgd dat Kingdom Hearts geboren werd. De combinatie van Final Fantasy en Disney is op papier wellicht wat vreemd, maar in de praktijk levert het fantastische games op.

Nee, je gunt het zelfs je grootste vijand niet om veertien jaar te moeten wachten op het vervolg van een van de meest bijzondere samenwerkingen in de game-industrie ooit. Square Enix en Disney hebben op z'n zachtst gezegd lekker de tijd genomen voor de liefdesbaby die Kingdom Hearts 3 heet, maar het belooft niets minder dan een magische ervaring te worden, die iedere gamer zou moeten checken! Of je nu fan van Disney bent of niet.

Florian BESEFT DAT Z'N DROOM(GAME) UITKOMT!

HEARTS 3

Losse eindjes

De eerste Kingdom Hearts kwam uit in 2002, deel 2 volgde al in 2005. Daarna kwam er een shitload aan spin-offs en uitstapjes voor zo'n beetje alle systemen en handhelds (zie kader 'Alle Kingdom Hearts-games'), en dat heeft ervoor gezorgd dat de verhaallijn van het Kingdom Hearts-universum een behoorlijk zooitje is. Niemand weet nog hoe alle subverhalen in het grote plaatje passen, en ik ga niet eens een poging doen om het uit te leggen. Gelukkig hoeft dat ook niet echt, want volgens Square Enix wordt er een hoop duidelijk in Kingdom Hearts 3. Tetsuya Nomura, de director van Kingdom Hearts 3, heeft laten weten dat Kingdom Hearts 3 de laatste game is uit de huidige saga en dat alle losse eindjes wat betreft verhaal eindelijk aan elkaar geknoopt gaan worden. Vrees niet: dit is volgens hem absoluut niet de laatste Kingdom Hearts-game, maar wel de laatste uit de Dark Seeker Saga. Overigens is het geen enkel probleem als je het verhaal niet snapt of überhaupt nog nooit een Kingdom Hearts hebt gespeeld, aangezien deel 3 wederom een verhaal op zich is en er aan de hand van filmpjes regelmatig wordt teruggekeken naar wat er in vorige delen gebeurde. Ook nieuwkomers kunnen dus maximaal genieten van het nieuwe verhaal.

Gevoelige snaar

Het meest bijzondere aan de Kingdom Hearts-games is uiteraard de fantastische Disney-setting. De enorme hoeveelheid bekende Disney-characters en -werelden waar je met het hoofdpersonage Sora en Donald en Goofy doorheen reist, is duizelingwekkend. Het is niets minder dan magisch om een Final Fantasy-achtige game te kunnen spelen in deze extreem herkenbare omgevingen, en dankzij de meesterlijke graphics is het alsof je zelf een Disney- of Pixar-film aan het besturen bent. Ik heb de game al uitgebreid op een PS4 Pro met 4K-scherm kunnen checken op



HET ONTSTAAN VAN KINGDOM HEARTS

Eind jaren negentig zitten Square Enix en Disney Japan in hetzelfde kantoorgebouw in Tokio. Op een mooie dag staan de voormalig topman van Disney en Square Enix' Tetsuya Nomura samen in de lift. Ze schudden elkaar de hand en grappen een beetje over hoe cool het zou zijn om ooit een game te maken die de beste elementen uit Square Enix-games combineert met de characters en werelden van Disney.

Zonder dat ze het van elkaar weten, wordt er in de maanden daarna door beide partijen flink gebrainstormd over ideeën voor de game, en een halfjaar na de ontmoeting in de lift vraagt Nomura-san een gesprek aan met de top van Disney en wordt Kingdom Hearts geboren. Mijn god, wat ben ik blij dat die ontmoeting ooit heeft plaatsgevonden!

DE ONTWIKKELING VAN KINGDOM HEARTS 3

Al in 2005, net na de release van Kingdom Hearts 2, wordt er gestart met het nadenken over deel 3. Niet veel later gaat de game voorzichtig in ontwikkeling. In de tussentijd staan er echter een hoop andere games bij Square Enix in de planning, waardoor het werk aan Kingdom Hearts 3 op een laag pitje komt te staan. Jarenlang werkt slechts een handjevol developers aan Kingdom Hearts 3, en de ontwikkeling ligt regelmatig zelfs wekenlang stil.

Op de E3 van 2013 wordt Kingdom Hearts 3 dan eindelijk officieel aangekondigd, maar Nomura-san geeft daarna in een interview aan dat de game te vroeg is aangekondigd en dat hij nog veel te druk is met de ontwikkeling van Final Fantasy XV om zich op Kingdom Hearts 3 te kunnen richten. Hetzelfde geintje herhaalt zich nu weer met de ontwikkeling van Final Fantasy VII Remake.

HABIBA, HABIBA
WAAROM STRESS JE MIJ A ZINA, A ZINA?
IK BEN OP STRAAT,
IK BEN MET DIEVEN, MET DIEVEN
IK DENK NIET EENS AAN LIEFDE,
BEN GEFOCUST OP VERDIENEN
DUS WORD NIET TE VERLIEFD, NEE

WAT DENKT U NOU IN HEMELSNAAM, MENEER BOEF; DAT U EEN RAPPER BENT OFZO?

DISNEY-PERSONAGES

Zoals gezegd kom je wagonladingen Disney-characters en -werelden in Kingdom Hearts 3 tegen. Er zijn er een hoop al bevestigd, maar Square Enix heeft laten weten dat er nog veel meer in zitten, en die moeten gamers zelf gaan ontdekken! De bevestigde Disney characters zijn:

- Donald Duck
- Goofy
- Mickey Mouse
- Minnie Mouse
- Jiminy Cricket
- Scrooge McDuck
- Olaf (Frozen)
- Anna (Frozen)
- Elsa (Frozen)
- Sven (Frozen)
- Kristoff Bjorgman (Frozen)
- Marshmallow (Frozen)
- Ariel (Little Mermaid)
- Mike Wazowski (Monsters Inc.)
- Sully (Monsters Inc.)
- Boo (Monsters Inc.)
- Woody (Toy Story)
- Buzz Lightyear (Toy Story)
- Hamm (Toy Story)
- Rex (Toy Story)
- Jack Sparrow (Pirates of the Caribbean)
- Captain Barbossa (Pirates of the Caribbean)
- Joshamee Gibbs (Pirates of the Caribbean)
- Tia Dalma (Pirates of the Caribbean)
- Chip n' Dale (Knabbel en Babbel)
- Winnie the Pooh (Winnie the Pooh)
- Tigger (Winnie the Pooh)
- Eeyore (Winnie the Pooh)
- Gopher (Winnie the Pooh)
- Lumpy (Winnie the Pooh)
- Piglet (Winnie the Pooh)
- Rabbit (Winnie the Pooh)
- Roo (Winnie the Pooh)
- Mother Gothel (Tangled)
- Flynn Rider (Tangled)
- Maximus (Tangled)
- Fred (Big Hero 6)
- GoGoTomago (Big Hero 6)
- Hiro Hamada (Big Hero 6)
- Honey Lemon (Big Hero 6)
- Malificent (Sleeping Beauty)
- Hercules (Hercules)
- Pegasus (Hercules)
- Phil (Hercules)
- Ralph (Wreck-it-Ralph)
- Pascal (Rapunzel)
- Rapunzel (Rapunzel)
- Remy (Ratatouille)
- Simba (Lion King)
- Stitch (Lilo & Stitch)

MINIGAMES

Kingdom Hearts 3 zit vol minigames, die allemaal erg herkenbaar zijn voor de wat oudere gamers. Ze zijn helemaal in stijl van de oude lcd-handhelds, die eind jaren tachtig/begin jaren negentig populair waren. Er zitten minigames in die ooit letterlijk zijn uitgekomen op de oude handhelds, maar ook volledig nieuwe minigames. In elke minigame zijn speciale items te winnen, mocht je ze kunnen overmeesteren. Bereid je alvast voor: die games waren belachelijk pittig vroeger!



een speciaal event in Los Angeles, en dit is op de valreep nog effe een van de mooiste games ooit gemaakt voor de huidige generatie consoles.
Tetsuya Nomura heeft laten weten dat Disney in dit derde deel meer dan ooit heeft meegeholpen om de Disney-werelden en -characters tot leven te wekken, en dat het nu veel meer een samenwerking is in plaats van een Final Fantasy-game met een vleugje Disney. Het resultaat is serieus verbluffend en de gevoelige snaar van mijn innerlijke kind werd keihard beroerd door de meesterlijke combinatie van Final Fantasy-gameplay en Disney-nostalgie. Dit zijn van die projecten waar je over kunt dromen, maar waarvan je eigenlijk weet dat het nooit gaat gebeuren. Het is een soort fantasie die nog mooier is dan in je dromen, en je kunt het nog zelf besturen ook!

Keyblade

Kingdom Hearts 3 laat zich besturen als een soort Final Fantasy-game, met real-time battles waarin je Sora onder de knoppen hebt. Donald en Goofy helpen je mee en hebben een ondersteunende rol in de gevechten, waarin je ze wel opdrachten kunt geven, maar de AI het overgrote deel voor z'n rekening neemt. In totaal kunnen er vijf characters in je party zitten, dus »



WAAROM IS JE SCHIMMEL ZO CHAGRIJNIG?
MMM ... MISSCHIEN IS ZE NIET ZO BLIJ MET HAAR NIEUWE NAAM
GRMPF ... WIE NOEMT ER NOU Z'N MERRIE CHRISTMAS?

» naast Sora, Donald en Goofy unlock je in elke wereld één of twee speciale Disney-characters die met je mee vechten. Dit werkt erg lekker en door het feit dat er steeds twee nieuwe personages in je party zitten, zit er flink wat afwisseling in de combat.
Buiten dat je met Sora normale aanvallen kunt uitvoeren met je Keyblade (het bekende gigantische sleutelzwaard) en magic attacks kunt doen zoals Fire of Blizzard, kun je gebruikmaken van speciaI moves in de stijl van de characters die op dat moment in je party zitten. Zo kun je bijvoorbeeld het haar van Rapunzel gebruiken, of de theekopjes uit Alice in Wonderland, of het schip uit Pirates of the Caribbean, of de achtbaan uit Space Mountain en ga zo maar door. De game zit werkelijk barstensvol met dit soort typische Disney-assets. Alsof dat nog niet genoeg is, kun je de Keyblade tijdens de battles upgraden, als je het tenminste voor elkaar krijgt een x-aantal aanvallen uit te voeren zonder geraakt te worden. Er zijn drie stages, waarbij je Keyblade krachtiger wordt en je er steeds spectaculairdere moves mee kunt uithalen. In de derde en hoogste stage verandert je Keyblade in een wapen dat uit de wereld komt waar je op dat moment bent. Je zou het door de grafische stijl en setting misschien niet verwachten, maar Kingdom Hearts 3 heeft een enorm uitgebreid battle-systeem dat gemakkelijk is op te pikken, maar lastig te masteren. Vergis je niet: de battles zijn pittig en dit is absoluut een gamers-game.


Ik heb met die twee altijd; wie is nou Nick en wie is nou Simon?

Gameplay-systeem

Tetsuya Nomura heeft laten weten voor een andere aanpak te hebben gekozen wat betreft de ontwikkeling van de game. In dit geval hebben ze namelijk eerst het gameplay-systeem ontwik-

ALLE KINGDOM HEARTS GAMES

Deze game mag dan Kingdom Hearts 3 heten, maar in werkelijkheid zijn er al veel meer Kingdom Hearts-games uitgekomen, en zijn ze intussen bijna allemaal al eens in een andere vorm opnieuw uitgebracht. Dit zijn alle tot nu toe uitgebrachte Kingdom Hearts-games, in volgorde van release:

2002 Kingdom Hearts (PlayStation 2)
2004 Kingdom Hearts: Chain of Memories (Game Boy Advance)
2005 Kingdom Hearts 2 (PlayStation 2)
2007 Kingdom Hearts Re:Chain of Memories (PlayStation 2)
2008 Kingdom Hearts: Coded (Nintendo DS)
2009 Kingdom Hearts: 358/2 Days (Nintendo DS)
2010 Kingdom Hearts: Birth By Sleep (PlayStation Portable)
2010 Kingdom Hearts Re:Coded (Nintendo DS)
2012 Kingdom Hearts 3D: Dream Drop Distance (Nintendo 3DS)
2013 Kingdom Hearts HD 1.5 Remix (PlayStation 3)
2013 Kingdom Hearts X (Web Browser)
2014 Kingdom Hearts HD 2.5 Remix (PlayStation 3)
2016 Kingdom Hearts Unchained X (iOS/Android)
2017 Kingdom Hearts HD 1.5 Remix (PlayStation 4)
2017 Kingdom Hearts HD 2.5 Remix (PlayStation 4)
2017 Kingdom Hearts 2.8 Final Chapter Prologue (PlayStation 4)
2019 Kingdom Hearts 3 (PlayStation 4/Xbox One)

KINGDOM HEARTS 3 VR EXPERIENCE

Er staat een speciale release gepland voor een Kingdom Hearts 3 VR-ervaring, net voordat de game op 25 januari moet verschijnen. Het is nog niet helemaal bekend wat we precies kunnen verwachten, behalve dat het een soort interactieve film van een klein kwartier moet worden, met de beste momenten uit de vorige Kingdom Hearts-games. De Kingdom Hearts 3 VR-ervaring is tot nu toe alleen aangekondigd voor Japan, dus in het ergste geval zul je een Japanse account op je PS4 moeten zetten om toegang te krijgen.

FINAL FANTASY VII REMAKE

Een van de redenen dat we zo gruwelijk lang hebben moeten wachten op Kingdom Hearts 3, is omdat director Tetsuya Nomura veel te druk was met de moeizame ontwikkeling van Final Fantasy XV, toen nog Final Fantasy Versus XIII. Dat is nu ook de reden waarom Final Fantasy VII Remake zo lang op zich laat wachten, aangezien Tetsuya Nomura druk bezig was met Kingdom Hearts 3. Nomura-san is een held, maar hij mag best een pepertje tussen de billen klemmen als het gaat om de tijd die hij neemt voor al zijn projecten.

25 MILJOEN

Sinds juni 2018 staat de teller van verkochte Kingdom Hearts-games op alle systemen al op ruim 25 miljoen! Hopelijk kan men na de release van Kingdom Hearts 3 de 30 miljoen aantikken – de serie verdient het zo hard!

keld, nog vóórdat Disney zich ermee mocht bemoeien. De developers hebben net zo lang aan de gameplay lopen slijpen en tweaken tot het perfect was, en pas daarna de magie van Disney toegevoegd. Tijdens het spelen merk je meteen dat dit de juiste methode is geweest.

De gameplay van Kingdom Hearts 3 zit namelijk zo goed in elkaar dat ik durf te beweren dat zelfs als je het Disney-element er volledig uit zou slopen, er nog steeds een fantastische action/adventure-RPG overblijft. In de basis is het namelijk een kwalitatief hoogstaande Square Enix-game, en daar bovenop is een heerlijk warme Disney-deken gedrapeerd. Zelfs als je helemaal niets hebt met Disney (jij barbaar!) zou je Kingdom Hearts 3 moeten proberen. Je doet jezelf tekort als je de game links zou laten liggen omdat de grafische stijl en setting je niet aanspreken. Ook zonder Disney zou deze Kingdom Hearts zonder twijfel een topgame zijn.





GotY 2019?

Het is dat er een zekere game van Naughty Dog aan zit te komen, anders had ik Kingdom Hearts 3 misschien nu al uitgeroepen tot Game of the Year 2019. De manier waarop de wereld van Final Fantasy wordt verweven met die van Disney, is niets minder dan pure magie, met als gevolg dat er maar weinig games zijn waar ik harder naar uitkijk.

Pas als ik er thuis op de bank minimaal 100 uur in heb gestopt, zal ik een echt oordeel kunnen vellen, maar tot die tijd heeft het er alle schijn van dat Kingdom Hearts 3 absoluut niet gaat tegenvallen. Veertien jaar wachten is belachelijk lang en vaak is het geen goed teken als een developer er zo lang over doet om een game uit te brengen, maar in dit specifieke geval ben ik daar totaal niet bang voor.

Ik wil me volledig op laten slokken door de vele fantastische Disney-characters en -werelden, ik wil alle special moves unlocken, ik wil alle minigames overmeesteren, ik wil vrolijk meeneuriën met de bekende Disney-muziek, ik wil alle Disney-summons unlocken, ik wil de game ... NU! Pfff, duurt even, maar dan heb je ook wat. ✪



VERWACHTING ***FLORIAN:***
2018 was een meesterlijk gamejaar en KH 3 gaat de lat voor 2019 meteen kneiterhoog leggen. Normaal gesproken is het geen goed teken als een developer zo lang aan een game moet werken, maar in dit geval ben ik ervan overtuigd dat deze het wachten waard wordt.

- \+ Graphics op Pixar-niveau.
- \+ Magische mix Disney en Final Fantasy.
- \+ Uitgebreid dynamisch vechtsysteem.
- − Verhaal hier en daar wat vaag.

ADVENTURE
SQUARE ENIX
29 JANUARI 2019

YO! POST!

Zoals vorige maand al aangekondigd, hebben we besloten de illustere brievenrubriek Yo!Post! een verse shot HP toe te dienen. Vanaf nu kun je dus weer zeiken, klagen, adviseren en vragen alsof je leven ervan afhangt. Stuur je hersenkronkels naar redactie@pu.nl of Richard Holkade 8 2033 PZ Haarlem.
O, en we zijn helemaal lijp van handgemaakte tekeningen! De beste inzending krijgt het nu al legendarische Yo!Post!-T-shirt thuisgestuurd ...



NOM NOM NOM



Lieve PU-redactie,
Fijne (late) kerst!
Vraagje. Hebben jullie een favoriete snack voor tijdens het gamen?
Groetjes, Frans

Hoiii Frans! Een dubbele kapsalon XL met extra saus fietst er altijd wel in, en voor Wouter een quinoasalade met linzensoep.

TALENTJE HOOR

Ik ben Guy Unger, 24 jaar uit Hilversum. Ik was dit jaar tijdens sinterklaas niet in Nederland, maar ik wilde toch een surprise voor mijn familie maken. Ik zit in Zuid-Korea en heb hier laatst een escaperoom gespeeld, dus het leek me leuk om een escaperoomachtig spel te maken dat zich in mijn ouderlijk huis afspeelt. Ik heb een plattegrond getekend en daarna alles in 3D gemaakt. Ik had maar weinig foto's om mee te werken, dus het was nog wat puzzelen om het realistisch te krijgen.
Je speelt als Piet die in de woonkamer terechtkomt, de verlanglijsten moet zoeken en dan naar buiten moet zien te komen. Ik ben er vier dagen fulltime mee bezig geweest. Als jullie het leuk vinden hier iets over te schrijven, kunnen jullie het filmpje (**youtu.be/jwmK5xtnvzY**) gebruiken!
Guy

Hé Guy (spreek je dat uit als 'kie' of als 'kaai'?), tof gamepje man. Als je weer iets nieuws hebt: stuur maar door!



300 KEER POWER UNLIMITED

Gefeliciteerd met nummer 300 jongens.
Ga vooral zo door.
Eigenlijk moet ik nu ook de oud-redacteuren feliciteren.
Omdat zij ook een steentje hebben bijgedragen.
Nogmaals gefeliciteerd met het 300ste nummer.
Op naar de 400, zou ik zeggen.
Ik blijf fan van jullie, zolang het blad blijft bestaan.
Ook namens Lexi en Silke gefeliciteerd met het 300ste nummer.
Silke is pas een paar maanden oud en ik had haar een Power Unlimited gegeven.
Ze vond het leuk dat ze een nummer van de Power Unlimited kreeg.
Alleen pakte haar zus Lexi het blad af.
Toen gaf ik haar weer een nummer en toen pakte Lexi hem weer af.
En dat gebeurde een paar keer.
Tuurlijk hou ik van mijn nichtjes.
Ze zijn beiden net als ik fan van de Power Unlimited.
Maar Lexi moet wel lief doen tegen haar zusje Silke.
Ondanks dat vind ik Lexi superlief.
Peter (superfan)

Jezus Peter, wat een avontuur weer!

WIJ WILLEN WARIO!

Met de start van 2019 zit ik al weer met m'n hoofd in de sportschool; die pondjes van de feestdagen raak ik natuurlijk niet vanzelf kwijt. Dit deed me denken aan een van mijn all-time favoriete gamepersonages, namelijk Wario. Met zijn dikke pens en kronkelsnor heeft hij mij als kind jarenlang vermaakt. Zowel als hoofdpersonage en ondersteunend personage met Wario Land: Super Mario Land 3 in het bijzonder. Dit heeft me doen afvragen of er in 2019 (of later in de toekomst) een hoofdrol is weggelegd voor onze dikke vriend in een opzichzelfstaande game in plaats van alleen WarioWare-games. Begrijp me niet verkeerd, ik ben dol op de franchise. Ik zou alleen graag een Wario-game willen spelen met de graphics van nu. Denken jullie dat Wario een kans maakt om een eigen game te krijgen, zoals Mario dat heeft in Super Mario Odyssey?
Jelle

Onze kristallen bol zegt: "Misschien, zou kunnen, is niet heel waarschijnlijk, maar je weet maar nooit!" En je weet: onze kristallen bol heeft altijd gelijk.

EUH ...

Ik zal mij even voorstellen: mijn naam is Egel-sama, en ik ben een groot fan van jullie blad. Hoewel ik als egel weinig games kan spelen (m'n pootjes kunnen vaak niet bij alle knoppen), haal ik veel plezier uit de Sonic-games. Ik vind het namelijk belangrijk dat meer dieren de hoofdrol krijgen in games. Nu vraag ik mij af: van welk dier willen jullie graag een game?
Egel-sama

Dat van die te korte pootjes is natuurlijk gelul, want je bent ook gewoon in staat deze mail te tikken, toch?!

KULUM



Instagram: Frietkoning
PSN: GeekGalore
YouTube: Twee Players

Op reis naar:
Los Angeles, om door te rijden naar Vegas voor de Pinball Hall Of Fame



Speelt:
Hotline Miami 2, Day of the Tentacle Remastered en Red Dead Redemption 2



Mark van der Molen

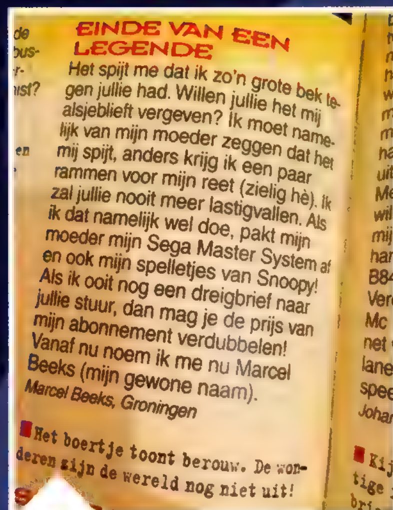
Hij is radio-dj bij 3FM, hij heeft een supertof YouTube-kanaal waar ie op ludieke wijze games bespreekt én hij heeft een wel heel bizarre bekentenis. Dames en heren: dit is Mark van der Molen!

M'N EERSTE PU

Boekhandel Kruiswijk in Boskoop. Inmiddels een pand waar meerdere bedrijven in hebben gezeten. Een beddengoedwinkel, een bloemenwinkel, een shoarmazaak en uiteindelijk weer terug naar een beddengoedwinkel, want de kwaliteit van een goed matras moet je niet onderschatten. Zelfs niet als er nog een knoflookwalm van de vorige winkeleigenaar omheen hangt. Een boekhandel heeft er sinds 1997 niet meer in gezeten, maar voor mij blijft het de plek waar ik m'n eerste Power Unlimited kreeg. Die van november 1994, met Donkey Kong Country op de voorkant. Niet dat ik de games in het blad ook echt kon kopen, want m'n vader had een Atari 2600 van een collega overgekocht terwijl de SNES allang in de winkel lag. Gelukkig kreeg ik dat jaar een Game Boy met Megaman 2 en Mortal Kombat 2. Nu klink ik meteen als een diehard gamer van jongs af aan, maar in Megaman 2 wist ik op het allereerste scherm niet eens hoe ik de trap op moest klimmen en was ik in de veronderstelling dat als ik maar zo lang mogelijk alle respawnende vijanden bleef doden, ik vanzelf naar het volgende scherm ging. Het waren 5 pijnlijke weken.



ABONNEE MET EEN GEHEIM



EINDE VAN EEN LEGENDE

Het spijt me dat ik zo'n grote bek tegen jullie had. Willen jullie het mij alsjeblieft vergeven? Ik moet namelijk van mijn moeder zeggen dat het mij spijt, anders krijg ik een paar rammen voor mijn reet (zielig hè). Ik zal jullie nooit meer lastigvallen. Als ik dat namelijk wel doe, pakt mijn moeder mijn Sega Master System af en ook mijn spelletjes van Snoopy! Als ik ooit nog een dreigbrief naar jullie stuur, dan mag je de prijs van mijn abonnement verdubbelen! Vanaf nu noem ik me nu Marcel Beeks (mijn gewone naam).
Marcel Beeks, Groningen

Het boertje toont berouw. De wonderen zijn de wereld nog niet uit!

Ik dacht: hoe begin ik een column in de Power Unlimited zonder al te veel als een fanboy te klinken? Maar ik vrees dat dat nu al mislukt is. Alle oude jaargangen uit de jaren 90 heb ik praktisch in nieuwstaat veilig in meerdere mappen opgeslagen. Met enige regelmaat blader ik nog door oudere nummers om me te verbazen over de advertenties voor razendsnel internet op een 56K-modem of 'hypermoderne' pc's met een Pentium II. En als Kees de Koning tegenwoordig op Twitter een politieke mening plaatst, tweet ik vaak de vraag terug wat ie van de nieuwe Mortal Kombat vindt. Niemand lijkt de referentie te snappen.
Grappig genoeg is dit niet de eerste keer dat ik in de Power Unlimited sta. Althans, wel voor het eerst onder m'n eigen naam. In de beginjaren was er een jongen die zichzelf Mortal Marcel noemde en in de brievenrubriek maandelijks het blad afzeek. Ik besloot om onder zijn naam een nepbrief te sturen die zowaar werd geplaatst! Wat een zucht van verlichting, dat ik dit na zoveel jaren eindelijk mag opbiechten. Sorry Marcel!

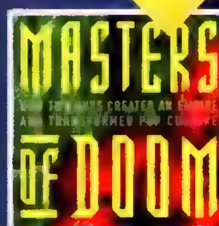
KIJKT MOMENTEEL

Ben de serie Mad Men opnieuw aan het kijken. Heerlijk! En elke dag op YouTube de fastfoodreviewer TheReportOfTheWeek. Wat een held!



LEEST MOMENTEEL

Net klaar met Masters of DOOM over shooterkoning John Romero. De man die samen met zijn beste vriend een miljoenenbedrijf uit de grond stampte vanuit z'n schuur door DOOM te maken.



TWEE PLAYERS

Tegenwoordig ben ik werkzaam voor de radio bij 3FM. Want naast m'n eigen pc's bouwen, nachtenlang Quake III spelen en discussiëren op internet over welke Engelse versie van Dragon Ball Z nou eigenlijk beter was, was al snel radio m'n passie. Ik had al eerder m'n ware muzikale liefde dankzij games ontdekt, namelijk de band Bad Religion, die op de soundtrack van Tony Hawk's Pro Skater 2 stond. Maar 's nachts naar de radio luisteren tijdens talloze potjes deathmatch had iets magisch ...
Dat dat nog steeds veel gebeurt, merkte ik pas toen ik zelf 's nachts radio ging maken. Ik kon concertkaarten, dvd's of stickers weggeven, maar veruit de meeste reacties kwamen als ik een game onder de luisteraars mocht verloten. "Hé man, ik zit lekker Eurotruck Simulator te spelen en naar jou te luisteren." Vrolijker kun je mij niet krijgen. Inmiddels presenteer ik overdag een programma met collega Ramon Verkoeijen en samen hebben wij het YouTube-kanaal Twee Players opgericht, waar wij op onze eigen droge en niet al te serieuze wijze games recenseren. Ook op de radio proberen we het soms over games te hebben, omdat ik merk dat de media games nog steeds zien als een extreem niche onderwerp, alsof maar 12 mensen GTA V hebben gekocht. Totaal achterhaald, en als ik m'n kleine steentje kan bijdragen om dat te veranderen, doe ik dat graag!



SWITCH PREVIEW

GEEN JUBELSTEMMING

YOSHI'S CRAFTED

Jurjens diepe liefde voor videogames begon midden jaren tachtig pas écht toen hij platformgames ontdekte. Hoewel die liefde tot op de dag van vandaag voortleeft, moet een nieuwe platformer wel heel wat meebrengen om Jurjen weer in een jubelstemming te krijgen. Het is de nieuwste Yoshi vooralsnog niet gelukt.



Sure, ik had destijds al wat toffe dingen als Pac-Man, Asteroids en Space Invaders gespeeld, maar toen ik midden jaren 80 voor het eerst Super Mario Bros. speelde, ging dat zo veel verder dan alle andere games die ik kende, dat ik er terstond van in jubelstemming raakte. Wat voelde dat rennen en springen goed! Wat waren er enorm veel levels! En wat waren die levels volgestouwd met verrassingen!

Dus zó mooi en geweldig kunnen games zijn, dacht ik toen. En ik ben altijd fan van het platformgenre gebleven; het is niet voor niets dat mijn favoriete game van 2018 de 2D-platformer Celeste is geworden. Maar dat betekent natuurlijk niet dat élke platformer me in die jubelstemming brengt.

weetje • weetje

Je kunt deze keer ook kostuums voor Yoshi vrijspelen. Die kostuums zien er niet alleen schattig uit, het dragen ervan kan Yoshi ook voordelen opleveren, zoals extra health.

Behoorlijk leuk

Het is Mario nog wel een paar keer gelukt hoor, om me in een jubelstemming te krijgen. Bijvoorbeeld in 2017 met Super Mario Odyssey. En een stuk verder terug in de tijd, begin jaren negentig, met Super Mario World, waarin de even schattige als veelzijdige dinosaurus Yoshi voor het eerst als rijdier voor Mario functioneerde.

In het ook al niet te versmaden vervolg, Super Mario World 2: Yoshi's Island, was Mario's rol gereduceerd tot die van blèrende baby, met des te meer ruimte voor Yoshi om te trappelspringen, vijanden op te slokken, eieren te schieten, op de grond te stampen en in de gekste dingen te transformeren. Het werden typische Yoshi-acties die hij ook kon gebruiken in de platformers die volgden en het dinootje op eigen naam en pootjes moest dragen. Platformers die helaas niet altijd de o zo belangrijke Nintendo-kwaliteit hadden.

Yoshi's Story op de N64 viel bijvoorbeeld al vies tegen, al was de vormgeving leuk gedaan, met omgevingen die van wol gebreid of van karton geknutseld leken. Dat 'hand crafted'-idee kreeg een vervolg met het in 2015 verschenen Yoshi's Wooly World, waarin ik na een reeks teleurstellende Yoshi-platformers eindelijk weer eens een 'behoorlijk leuk' exemplaar vond. Nog steeds geen jubelstemming, maar gewoon, behoorlijk leuk dus.

Dat gevoel overheerst ook een beetje na het spelen van het nieuwste, uit stukken karton, papier en afvalmateriaal geknutselde Yoshi-avontuur, dat later dit jaar (na een jaar uitstel) dan eindelijk verschijnt.



Iets nieuws

Zoals je vast wel had begrepen, is Crafted World opgebouwd uit knutselwerk, met voornamelijk kartonnen en papieren elementen. In het level Poochy's Sweet Run zijn daar bijvoorbeeld cupcakes, aardbeien, macarons, taarten en andere zoetigheden mee geknutseld. Leuk, maar vergeef me: dat gevoel van 'wauw, kijk nou eens hoe inventief bedacht, die vormgeving met huis-tuin-

WORLD

en-keukenmaterialen, en al die kleine details' is er ondertussen wel een beetje af na de diverse Yoshi- en Kirby-games die er al gebruik van maakten. Zoals verwacht kan ik ook deze keer weer trappelspringen, stampsprongen maken en vijanden opslokken (waaronder wandelende karamelblokjes) om eieren uit te poepen. Die eieren kan ik weer schieten tegen vraagtekenwolkjes, vijanden en andere objecten, die zich deze keer vaak ook in de achtergrond van de 2D-taferelen bevinden. Soms kan ik ook een weggetje openen naar de achtergrond om daar verder te wandelen. Dat zou je met wat goede wil al 'iets nieuws' kunnen noemen, maar het idee dat we in deze game een andere kant van Yoshi's inmiddels wat platgetreden platformavonturen mogen verkennen, krijgt pas echt vorm als ik het level heb uitgespeeld en het nogmaals mag spelen. Maar dan van de andere kant.

Andere kant

Het is best grappig om het level dat ik eerder al doorliep eens van de andere kant te bekijken. Voor alle duidelijkheid: ik loop dus niet door de achtergrond, maar over hetzelfde pad als ik eerder liep, maar dan van de andere kant bekeken. De Shy Guys die eerst vanaf de achtergrond grote wafels op mijn pad duwden, doen dat nu dus vanaf de voorgrond. Ik zie van dichtbij de achterkant van objecten die eerder in de achtergrond stonden. En diep in de achtergrond zie ik dingen die ik nog niet eerder had gezien. Veel van kartonnen dozen geknutselde objecten zijn aan de achterkant niet beplakt of versierd, waardoor ik veel bruin karton, voedingsinformatie en streepjescodes zie. Vooruit dan: dat zijn best geinige details.



> "De levels zijn duidelijk ontworpen om meermaals van beide kanten te doorlopen."

De Flip Side-versie van Pastel Pathway bevat in tegenstelling tot de Front Side-versie ook een timer (ik moet het level binnen drieënhalve minuut uitspelen om een bloem te verdienen) en een missie: Find Poochy Pups. Uiteraard moet je goed op de voor- en achtergrond letten om die hondjes te vinden (en met eieren te schieten), waardoor deze 2D-platformer licht driedimensionale trekjes krijgt en de bekende Yoshi-gameplay van een extra laagje wordt voorzien.

Mentale notities

In de twee andere levels die ik mocht spelen was het zeker interessant om tijdens het doorlopen van de Front Side alvast wat mentale notities te maken over opvallende en verdachte objecten in voor- en achtergrond, om die later, bij het doorlopen van de Flip Side te herkennen en benutten. De levels zijn duidelijk ontworpen om meermaals van beide kanten te doorlopen, met collectibles die in de gekste hoeken en gaatjes zitten verstopt en minigames die je in één keer goed moet doen om iets te krijgen.

Net als in Woolly World is er ook weer een co-op-mode, met deze keer de mogelijkheid dat de ene Yoshi de andere op de rug draagt, waarmee Yoshi zijn oude rol als rijdier weer eens oppakt.

Dat dragen van elkaar ziet er niet alleen schattig uit, het biedt ook kleine voordelen: het dragende duo beschikt over oneindig veel eieren en de stampsprong heeft een groter effect.

Het zijn van die kleine dingetjes die Nintendo op websites en factsheets kan zetten om aan te geven dat deze Yoshi toch echt heel nieuwe elementen heeft, maar al met al overheerste bij mij toch zo'n gevoel van 'dit heb ik al eerder gespeeld'. Misschien dat de complete game me later dit jaar op andere gedachten brengt, maar een jubelstemming gaat het echt niet worden. ★



weetje • weetje

Je kunt in deze game ook kiezen voor een Yoshi met vleugels. Inderdaad, die kan dus vliegen, en lijkt daarmee speciaal bedoeld voor de minder bekwame gamers onder ons.



VERWACHTING ***JURJEN:***

Yoshi's Crafted World krijgt met dat Flip Side-idee weer een geinige gimmick, maar los daarvan voelt het allemaal toch wel heel erg aan als iets wat ik eerder heb gespeeld. Of zou ik de doelgroep dan eindelijk zijn ontgroeid?

+ Levels aan twee kanten doorlopen is geinig.
+ Boordevol verzameldingetjes.
- Gameplay in hoofdlijnen gelijk aan die van Yoshi's Story en Woolly World.
- Het stijltje is ook niet zo nieuw of verrassend meer.

PLATFORMER
GOOD-FEEL / NINTENDO
LENTE 2019

HET IS KREK WAT MOOIS

CRACKDOWN 3

De Crackdown-serie heeft inmiddels net zo'n mythische status als Bigfoot en Atlantis. Wij hebben echter iemand gevonden die het origineel heeft gespeeld! Zijn naam is opa Graddus, en zodra hij klaar is met zijn middagdutje vertelt hij ons alles over het aankomende derde deel.

Ja snotneuzen, in 2014 bezocht ik voor het eerst de E3. Om aan te geven hoelang dat geleden is: Far Cry 4 werd onthuld, net als Battlefield Hardline en Assassin's Creed Unity, spellen die inmiddels meerdere vervolgen hebben gekregen.





Crackdown 3 was er ook. Vol trots eindigde Microsoft er z'n persconferentie mee, een releasedatum van 2016 communicerend. Daarna besloot men toch maar een poging te wagen om het record van Duke Nukem: Forever's development hell te breken, en het is ze nog bijna gelukt ook!
Maar hé, hoewel de helft van de mensen die de onthulling live meemaakten inmiddels van ouderdom gestorven is, ligt Crackdown 3 over twee maanden eindelijk in de winkel! Zal ie het lange wachten waard zijn?

NIEUWERWETS GEDOE

De laatste jaren is het multiplayer-landschap behoorlijk veranderd. Tegenwoordig is de jeugd verslaafd aan dat nieuwerwetse gedoe van Fortnite, of anders wel GTA Online. In mijn tijd was de multiplayer co-op van Crackdown echter revolutionair. Urenlang speelde ik die shit met een vriend. Het was de eerste open-wereldgame die je echt vrijheid gaf. Die onnodige ballast als een verhaal het raam uit flikkerde en gewoon zei 'hier is een enorme stad met bad guys, hier heb je superkrachten en veel plezier ermee'. En plezier, dat hadden we!
Het zoeken naar Agility Orbs was stiekem het leukst. Hoe meer je er had, hoe hoger je sprong, zodat je weer meer Orbs kon verzamelen. Alle 500 van die suckers vinden was verslavender dan **pun intended** crack. Deel twee en ook concurrenten als Saints Row: Gat out of Hell probeerden het Crackdown-concept nadien nog wel te evenaren of zelfs te verbeteren, maar kwamen nooit in de buurt van de eenvoudige perfectie van het origineel.

> "HIER IS EEN ENORME STAD MET BAD GUYS, HIER HEB JE SUPERKRACHTEN EN VEEL PLEZIER ERMEE!"

TERUG NAAR DE BASIS

Microsoft lijkt zich dat te realiseren en gaat met Crackdown 3 terug naar de basis. Neem het kenmerkende cel-shaded stijltje; het is slick, het is fel en het is een look waar fugly titels als Borderlands alleen maar van kunnen dromen. Bovendien draait het vloeiend op 60 frames per seconde. Indrukwekkend, aangezien je in Crackdown 3's 'Wrecking Crew'-multiplayer de complete omgeving naar z'n moeder kunt knallen. Inderdaad: de COMPLETE omgeving! Dit kost natuurlijk een enorme hoeveelheid rekenkracht en is alleen mogelijk met behulp van de cloud die de power van meerdere Xbox Ones koppelt voor een destructief festijn.
Stel je voor: met negen andere Agents springend en schietend door de neon-verlichte metropool van New Providence, waarin de duizenden brokstukken voor elke speler realtime worden gerenderd ... Is dat geen reden om dat eeu-





wige Fortnite of PUBG eens uit je console te halen, hm?

AUTOMATISCHE LOCK-ON

Crackdown heeft altijd meer gedraaid om snelheid dan precisie, en deel 3 borduurt hierop voort. Zo mik je via een automatische lock-on, iets wat agressief spel beloont. Als een vieze lurker achter een muurtje staan heeft weinig zin, want je cover wordt vroeg of laat toch wel kapot geblaft. Het manipuleren van de spelwereld is dus niet alleen een technisch hoogstandje, maar tevens een belangrijk onderdeel van de gameplay.



EEN OPA ALS IK

Nu zou het zomaar kunnen dat dat hele Wrecking Crew veel te heftig blijkt voor een opa als ik. Gelukkig is er ook in co-op en singleplayer genoeg om van te genieten. Sure, zonder de cloud-kracht van meerdere Xbox Ones is de destructie niet maximaal, maar de basisgameplay blijft verslavend. Onder leiding van Commander Jaxon (de immer hilarische Terry Crews) neem je het als vanouds op tegen een zooitje Kingpins dat de stad heeft overgenomen. Hoe je hen verslaat, is aan jou. Race je met een noodvaart hun hide-out binnen en knal je op alles wat beweegt? Of ben je toch meer als ik en ga je eerst op zoek naar Agility Orbs, zodat je als een kikker van gebouw naar gebouw kunt springen voor een surprise attack? Volledige vrijheid: Crackdown 3 geeft het je!

Uiteraard is ook het Skills for Kills-systeem weer present, waarbij elke actie of kill je een kleine krachtupdate geeft. Op die manier word je constant beloond en ben je voor je het weet úren verder.



CRACKDOWN ALS HALO-PUSHER?

De verwachtingen voor de originele Crackdown waren relatief laag. Cynici zeiden zelfs dat de game louter een vehikel voor het pushen van Halo 3 bètacodes was, samen met een weeklange trial voor het toen nog in de kinderschoenen staande Xbox Live.
Deze 'extraatjes' zullen ongetwijfeld een rol hebben gespeeld om gamers over de streep te trekken, maar daarmee doe je Crackdown tekort. Met een solide 83 op Metacritic en miljoenen verkochte kopietjes is het spel een van de populairste en meest invloedrijke Xbox 360-klassiekers ooit. En hé, persoonlijk vind ik Crackdown zelfs leuker dan Halo 3!

APATHISCHE KINGPINS

Nieuw is het zogenaamde 'Gangs Bite Back'-principe. In de eerste twee Crackdowns zaten de apathische Kingpins te wachten tot je hen kwam opzoeken, maar in dit derde deel zijn ze assertiever.
Creëer genoeg chaos en ze kruipen uit hun hol om achter je aan te gaan. Hoe dat precies werkt, is nog niet bekend, maar aangezien ik net al zei dat Crackdown 3 agressief spel beloont, verwacht ik pittige tegenstand!

LETTERLIJK LEEG

De eerste Crackdown had één probleem: na het verzamelen van alle Agility Orbs en het verslaan van de Kingpins en hun onderdanen was er niks meer te doen. De stad was letterlijk leeg.
Of Crackdown 3 dit euvel verhelpt, valt nog te bezien. In elk geval is er altijd een potje Wrecking Crew, en als zelfs dat saai wordt, kun je – net als in deel 1 – als een soort ultiem relaxmomentje het ongetwijfeld spectaculaire uitzicht over New Providence vanaf de Agency Tower in je opnemen.
Ja snotneuzen, ik heb er zin in! Toch knap dat een game die al geteased werd toen Wouter nog haar en geen baard had dat voor elkaar weet te krijgen! ●



BLAUWE HANENKAMMEN EN GRAFFITI-SPUITENDE CYBORGS

RAGE 2

Soms weet je bijna zeker dat er nooit een vervolg komt op die ene speciale game die niemand leuk vond, behalve jij. En soms komt ie dan toch! RAGE 2 is zo'n vervolg, en deze keer gaan veel meer mensen 'm waarderen, denkt Sam.

'Samuel is veel te positief over games' is een punt van kritiek dat ik vaak naar m'n hoofd geslingerd krijg. En hoewel ik zeker niet het idee heb dat ik games te hoge cijfers geef – Martin weet gewoon precies welke games ik het best kan waarderen – is het in het afgelopen decennium inderdaad weleens voorgekomen dat ik, euh, érg enthousiast met Gold Awards ben omgegaan.
En hoewel er in al die jaren maar drie zijn geweest waar ik achteraf spijt van had, is één daarvan de id Software-game RAGE. Die gaf ik eind 2011 namelijk een 93. Waarom? Onder andere omdat de gunplay van het hoogste niveau was, zoals dat een id Software-titel betaamt. Ik was daar zelfs zó enthousiast over dat ik bereid was de technische beperkingen, het middelmatige racen en het abrupte einde volledig over het hoofd te zien. Ja, ik zat te diep in m'n id-high.

MONSTERLIJK

Ik denk dat ik gewoon koste wat kost ervoor wilde zorgen dat er een RAGE 2 zou komen. Ik denk dat ik onbewust aanvoelde dat er oppervlakkig gezien genoeg op RAGE was aan te merken, zoals die uitgekauwde post-apocalyptische woestijnsetting. Ik wilde dus dat mensen daar doorheen konden kijken. Want nogmaals: qua shooterfun was (en misschien zelfs (s) RAGE de béste game; een spel dat in dat opzicht alleen werd geëvenaard door die andere id-game: DOOM (2016).
Elk wapen klonk, oogde en voelde aan als een monster, en het kunnen schakelen tussen verschillende soorten ammunitie maakte elk wapen extra verslavend om te gebruiken. 'Fat Mamma'-kogels maakten van je handgeweer een handkanon dat door bepantsering knalde alsof het niets was. 'Pop Rockets' maakten van je shotgun een miniraketwerper. Met 'Mind Control Bolts' kon je een vijand overnemen en gebruiken als explosief, op afstand bestuurbaar autootje. Et cetera, enzovoorts. RAGE was geweldig, en ik kan het er niet over hebben zonder dat ik weer zin krijg om die shit te spelen.







VERHEUGEND

Laat mij dus even in de waan dat m'n Gold Award daadwerkelijk z'n taak heeft verricht, want tegen ieders verwachtingen in werd afgelopen jaar – zo'n zeven jaar na het origineel – RAGE 2 aangekondigd. Verheugend, want het bombastische eerste deel was precies zo'n game die met een beetje extra focus en aandacht een succesvolle franchise had kunnen creëren. En dat is precies wat RAGE 2 wil gaan doen, wat verklaart waarom de ontwikkeling van de game voornamelijk opgepakt wordt door Avalanche Studios – id Software behéért het project voornamelijk.
Avalanche staat natuurlijk bekend om z'n hilarische en uiterst speelbare Just Cause-games, maar nog belangrijker: ze hebben in 2015 een alleraardigste Mad Max-game gemaakt. Een Mad Max-game waarin je met een gemodificeerde wagen door een post-apocalyptische zandbank kon



rijden, op zoek naar nederzettingen waar je lelijke, gemuteerde vijanden uit de weg moest ruimen. Inderdaad, net als in RAGE.

GEEN ZORGEN

Mad Max wist te imponeren met z'n race-mechanics, sfeer en open wereld, maar had nogal eentonige, oppervlakkige combat en vijanden. RAGE had de beste gunplay in jaren en memorabele, prachtig geanimeerde vijanden, maar werd tegengehouden door het matige racegedeelte en de lauwe open wereld. Begin je het al te snappen?
RAGE 2 wordt een kruising tussen RAGE en de Mad Max-game op een manier waarbij elkaars minpunten (hopelijk) teniet worden gedaan. Het tijdloze geknal van een id Software-game meets de heerlijke vrijheid van een Avalanche Studios-productie!
Ja, als de twee ontwikkelaars elkaar daadwerkelijk weten aan te vullen, zou RAGE 2 weleens dé moderne shooter-ervaring kunnen worden. Er is helaas nog nul bevestiging geweest dat de verschillende soorten ammunitie die RAGE zo memorabel maakten in dit vervolg zullen terugkeren, maar Avalanche Studios heeft wél laten weten dat RAGE 2 'big-ass guns' bevat en we ons geen zorgen hoeven te maken om het knalwerk. Oké, cool.

'READY TO DIE'

Maar RAGE 2 wil meer zijn dan slechts een sterk vervolg; het wil ook een krachtige eigen identiteit creëren. En dat is een slimme zet, want gaming heeft natuurlijk geen tekort aan games die zich in zanderige, post-apocalyptische werelden afspelen. RAGE nam zichzelf relatief serieus, en hoewel het stilistisch behoorlijk indrukwekkende uitspattingen had (het werd uiteindelijk bijvoorbeeld erg scifi), was het visueel niet het meest memorabele voorbeeld van z'n categorie.
Games in de Fallout- en Borderlands-series gaven allemaal een originele, stijlvolle draai aan de esthetiek die door de Mad Max-films werd gepionierd, en RAGE voelde daarin allesbehalve origineel. RAGE 2 wil dat rectificeren met een dosis zelfvertrouwen waar je u tegen zegt en een heerlijk 'fuck you'-stijltje dat de game op de kaart moet zetten. RAGE 2 wordt kleurrijk, over de top, punkrock en psychedelisch, ongeacht of dat binnen het survival-thema van een post-apocalyptische wereld past. We hebben het over roze hanenkammen en graffiti-spuitende cyborgs. Heerlijk! En niets wat dat sfeertje beter weet over te brengen dan het nummer waarmee de game werd aangekondigd: het hilarische, groteske en verrassend vrolijke 'Ready to Die' van de partyrocker Andrew W.K.





> "RAGE 2 WORDT KLEURRIJK, OVER DE TOP, PUNKROCK EN PSYCHEDELISCH."

TERINGHERRIE

Dit opzwepende stijltje is gelukkig niet puur esthetisch. De gameplay moet de hyperactieve beelden en heerlijke teringherrie kunnen bijbenen, en de hoofdpersoon heeft daarom de nodige upgrades gekregen. En het beste is: veel van deze gameplay-toevoegingen zijn gebaseerd op die van DOOM (2016). Mobiliteit is bijvoorbeeld verbeterd: met een druk op de knop kun je in RAGE 2 een snelle, ontwijkende manoeuvre naar voren, achteren of zijwaarts uitvoeren. Combineer deze snelle dashes met de instelbare superkrachten die je tot je beschikking krijgt en je rijgt dodelijke combo's met een moordende, hypnotiserende flow aan elkaar. Superkrachten als Shatter, waarmee je vijanden à la Star Wars wegduwt en – als ze weinig health hebben – gewoon uit elkaar laat spatten. Of een ground pound, waarmee je keihard op de grond slaat en zo hele groepen aan vijanden de lucht in lanceert. Of Overdrive, waarmee je tijdelijk sneller bent, harder knalt en meer kunt incasseren, terwijl de muziek begint te kraken en er een soort Instagram-filter over de graphics verschijnt.

HOOFDLETTERS

Al deze superkrachten hebben we eerder in andere games gezien, maar gecombineerd met id Software-waardige wapens en confrontaties waarin je tegen dozijnen vijanden tegelijk vecht, weet RAGE 2 ze in te zetten als onmisbare, in elkaar overvloeiende onderdelen van een ultieme power fantasy. RAGE 2 wil geen verkenning zijn van de menselijke psyche in een onmenselijke omgeving; het wil geen gebalanceerde ervaring zijn waarbij alles als tandwieltjes in elkaar past. Nee, RAGE 2 wil de game zijn die je zintuigen overbelast, die je lekker laat schelden met elke vorm van fuck die er maar bestaat, en die je eraan herinnert hoe het was om muziek op zo'n volume te knallen dat je ouders er boos van werden. En dat is toch wat je wil van een game waar id Software aan verbonden is? Dat is toch wat je wil van een game die volledig met hoofdletters geschreven wordt en razernij betekent? Nou dan: let's go!





TWEEMAAL IS SCHEEPSRECHT

SEKIRO SHADOWS DIE TWICE

Japan? Check. Uitdagende gameplay? Check. Gigantische bazen? Check. Achterlijke hoeveelheden bloed? Check. Van de makers van Dark Souls? Dubbelcheck! Ja, Samuels meest gewilde game van 2019 is hem helemaal op het lijf geschreven.

PREVIEW

XBOX ONE | PC | PS4

Als je jezelf weleens afvraagt waarom zoveel videogames zich in het Sengoku-tijdperk af lijken te spelen (rond de 16de eeuw, in feodaal Japan) dan is het antwoord simpel: omdat samoerai. Omdat ninja's. Omdat drama en geweld. Het 'Sengoku-tijdperk' betekent letterlijk 'het tijdperk van het land in oorlog', en dat komt doordat Japan toen niet één groot land was, maar een verzameling zelfstandige provincies die elk met ijzeren vuist werden geregeerd door machtsbeluste krijgsheren die elkaar allemaal dood wensten.

De perfecte setting voor videogames, en dus ook voor Sekiro: Shadows Die Twice, waarin die Sengoku-context erg belangrijk is. De gevreesde Ashina-clan wil namelijk zijn macht uitbreiden en laat daarom 'de Prins' ontvoeren: een onschuldig ogende jongen met magische gaven die de laatste afstammeling is van een legendarische bloedlijn.

Jij speelt een naamloze ninja wiens taak het was om deze Prins te beschermen; iets waar je in faalde toen je het moest opnemen tegen de commandant van het Ashina-leger. *You had one job ...*

Prothese

Dat gevecht kostte je niet alleen de Prins, maar ook je linkerarm. Beter, want nu heb je dus een mechanische linkerarm die jou in feite verandert in een kruising tussen Spider-Man en Strider Hiryu.



weetje • weetje

Er zijn enkele dingen die wél zijn overgeheveld uit Dark Souls, zoals de bonfire-achtige checkpoints. En ja, deze hervullen je flesjes met helende sappen én laten alle vijanden respawnen.



Sekiro betekent dus éénarmige wolf. Shakira betekent zangeres met belastingproblemen.

Ook heb je een nieuwe titel gekregen: Sekiro, wat Japans is voor 'éénarmige wolf'. En het is deze arm die Sekiro: Shadows Die Twice zo uniek maakt, want als je dacht dat de game een Souls-kloon was zoals Bloodborne, simpelweg omdat het gemaakt wordt door FromSoftware en diens geestelijk vader Hidetaka Miyazaki, dan zit je er behoorlijk naast. Waar de Souls-games draaien om het maken van een volledig origineel personage dat kan kiezen uit een breed scala aan mogelijke speelstijlen, ben je in Sekiro alleen, euh, Sekiro. En je kunt zijn statistieken niet 'levellen' of zijn katana vervangen door een ander wapen.

Wel kun je zijn linkerarm aanpassen en upgraden, om zo je speelstijl van enige variatie en persoonlijke voorkeuren te voorzien, en dat alleen al bewijst hoe belangrijk die mechanische prothese is voor de focus van de game.

Fikken

Je armprothese (R2, qua knop) doet alles wat je hoofdwapen, de katana (R1), niet kan. Zo kan het bijvoorbeeld veranderen in een flinke bijl. Het duurt even voordat je met dit zware ding een klap hebt uitgedeeld, maar het doet lekker veel schade én het breekt dwars door vijandelijke schilden heen.

Je kunt er echter ook voor kiezen om je arm vol te laden met werpsterren of te gebruiken als 'stalen paraplu': deze metalen waaier kan uit je arm worden geklapt en zo fungeren als schild. Aangezien blocken en pareren met je zwaard de enige andere defensieve opties zijn, is dat ding verdomd handig.

En wat dacht je van de knetterende vuurwerkfunctie, waarmee je vijanden kunt verblinden en rook kunt creëren om



zo uit benaderde situaties te ontsnappen? Schroef de vuurkracht van je arm omhoog en je kunt er zelfs een vlammenwerper van maken en je vijanden in de fik steken. Bonus: gebruik je katana op zo'n fikkende vijand en je zwaard zal tijdelijk ook in vuur en vlam staan, wat de aanvalskracht ervan verhoogt. C-c-c-combo!



Lanceren

Het is echter de enterhaakfunctie die de show steelt. Dat dit onderdeel van je mechanische arm z'n eigen knop heeft (L2), bewijst al dat dit een essentieel onderdeel is van de Sekiro-ervaring, en dat wordt ondersteund door het feit dat je de enterhaak bij elk facet van de game kunt gebruiken.
In eerste instantie zul je het willen gebruiken om de prachtige doch dodelijke wereld te verkennen. Iconen zullen groen oplichten wanneer het mogelijk is om ergens naartoe te, eh, enterhaken, en dat maakt verkenning een veel verticalere bedoening dan je wellicht gewend bent van een FromSoftware-titel.
Uiteraard kun je het ook aanvallend gebruiken: lichtere vijanden trek je met de enterhaak naar je toe voor een vernietigende finisher, en bij zwaardere vijanden, zoals bazen, kun je jezelf naar hén lanceren om de afstand tussen jullie direct te overbruggen wanneer je een opening ziet. Deze mechanic alleen al creëert een volledig andere aanvalsdynamiek dan in Dark Souls of Bloodborne, vooral in combinatie met de techniek die je laat opstaan uit de dood voor een tweede kans én het spannende, stamina-vervangende postuursysteem.



weetje • weetje

Sekiro: Shadows Die Twice is momenteel de meest gewilde game op Steam. Snap ik wel.

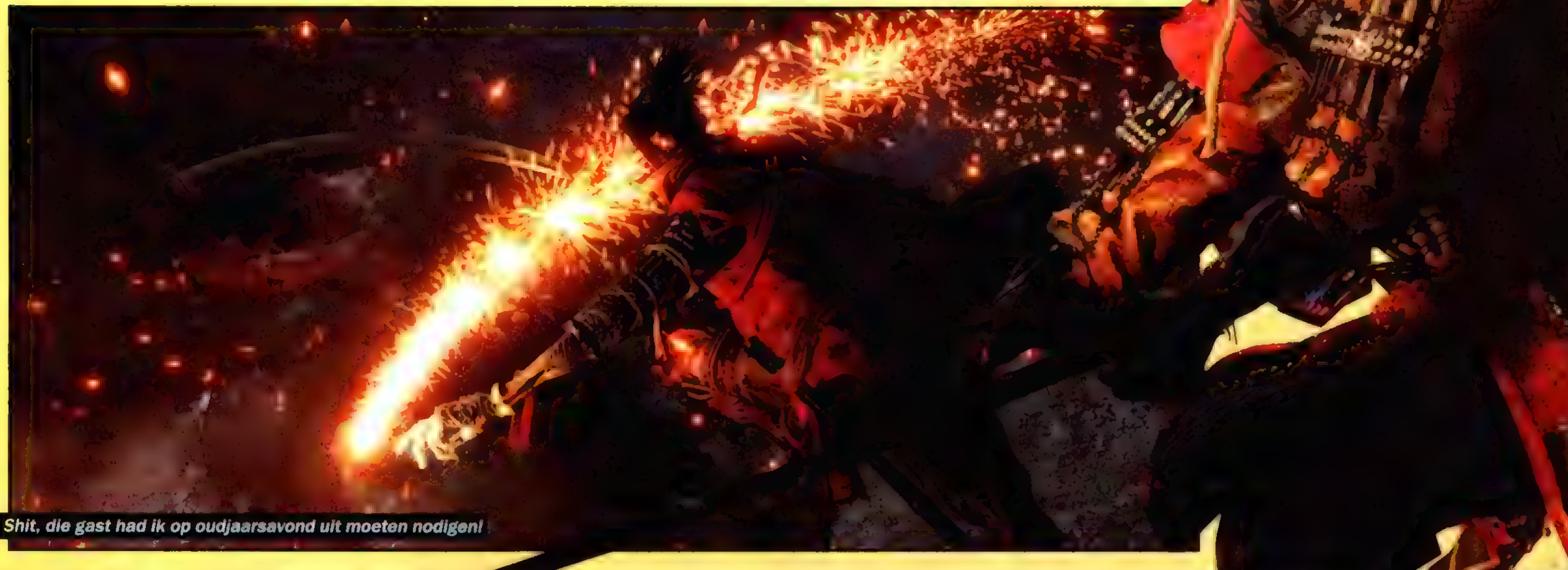
"Schroef de vuurkracht van je arm omhoog en je kunt er zelfs een vlammenwerper van maken."

Wegsmelten

Zowel Sekiro als de vijand hebben twee metertjes: één die aangeeft hoeveel levenspunten je hebt en één die dicteert hoeveel 'postuur' (houding) je hebt. Wanneer je een gevecht aangaat en je vijandelijke aanvallen met je zwaard blokkeert, zul je steeds meer postuur verliezen. Ben je al je postuur kwijt? Dan kan de vijand een vernietigende aanval uitvoeren die vaak je dood betekent.
Het is daarom belangrijk om aanvallen niet alleen maar te blocken, maar ook te pareren. Pareren is een riskantere, moeilijkere versie van de block die je erg nauw moet timen, maar als je hem correct uitvoert, verdedig je jezelf tegen een aanval, verlies je nul postuur en is het de vijand die een flinke dosis postuur verliest.
Beginnende spelers zullen met moeite de levensmeter van de vijand proberen terug te brengen met hier en daar een rake klap, maar gevorderde spelers zullen aanvallen pareren en inhameren op de vijand wanneer zíj aan het verdedigen zijn, om zo hun postuur weg te laten smelten en vervolgens in één klap hun hele levensbalk te vernietigen. Stylish. Dodelijk. Awesome.
Zoals het een ninja betaamt, zal stealth een andere pilaar zijn waar je op zult moeten leunen in je zoektocht naar wraak. Ben je in een gebied met struiken en hoog gras? Maak er gebruik van. Zijn er veel huisjes? Plak tegen de muren aan. Staat er een argeloze vijand te pissen? Loop gebukt naar hem toe zodat ie je niet hoort en voer een dodelijke stealth-aanval uit.

Alles kan en is geoorloofd

Zoals je hebt gemerkt, maakt het niet heel veel uit dat je in deze game vastzit aan één personage: de aanvalsopties zijn eindeloos. Kies je voor *the way of the samurai* en wil je alles en iedereen uitdagen tot een zwaardduel? Dat kan. Wil je langzaam en stealthy als een ninja onnodige confrontaties voorkomen? Mag! Wil je technisch en tactisch te werk gaan en vijanden overrompelen met de vele opties die je armprothese rijk is? Waarom niet! Het is het tijdperk van oorlog. Alles is geoorloofd. ★



Shit, die gast had ik op oudjaarsavond uit moeten nodigen!

VERWACHTING *SAMUEL:*

Zoals Bloodborne bewezen heeft, maakt Miyazaki z'n beste games wanneer ie besluit iets helemaal nieuws te gaan doen. Sekiro: Shadows Die Twice wordt zo'n nieuwe game, volledig gericht op het zijn van een onstuitbare moordmachine!

- De enterhaak. Enterhaken zijn geweldig!
- 'Postuur' maakt gevechten spannender en intiemer
- De armprothese geeft spelers veel vrijheid en aanvalsopties.
- Wordt weer lekker Souls-achtig uitdagend!

ACTIE-RPG
FROM SOFTWARE / ACTIVISION
1 SPELER
22 MAART 2019

HARDCORE CITY-TRIPPEN

TOM CLANCY'S THE DIVISION 2



Ontwikkelaar Massive Entertainment vroeg of wij een journo konden missen om samen met hen de Dark Zones van het post-apocalyptische Washington DC in te trekken? Die hadden we: onze excuusbelg Raf heeft namelijk wel wat ervaring met dark roo... euh, met donkere plekjes. Anyway, hij stuurde ons enkele verslagen door – tot we alle contact met zijn team verloren.



Muziekstuk. Vleugellam.

De eerste The Division-game scoorde enorm goed. Ik weet nog dat ik helemaal meeging in de hype ... maar dat de game uiteindelijk niet die indruk naliet waar ik op hoopte. De ontwikkelaar bleef achteraf nog wel jarenlang schaven. Vooral aan die Dark Zones. Hoewel die met hun unieke mix van PvE, PvP en paranoia uiteindelijk absoluut superieur waren aan wat je bij release kreeg, had ik het tegen die tijd allang gehad met de uitgewoonde en onderling inwisselbare stratenblokken van Manhattan.

Voordeel van die volhardende aanpak is dat The Division 2 zich geen beter testterrein kon wensen dan die continue evoluerende voorganger. Die tweede komt er op 15 maart, verkast de actie naar een meer gevarieerd ogend Washington DC en belooft onder meer een betere endgame. Het scoort ook een beproefde en nog maar eens geperfectioneerde PvE+PvP in de Dark Zones én gooit daar met Conflict ook een nieuw puur PvP-luik bovenop.

Asociale wolf

Wat ik zelf liever als 'lone wolf' omschrijf, noemen anderen asociaal. Ik trek er nu eenmaal liever in mijn eentje op uit. Mijn teamleden vertellen me dat dit perfect mogelijk is, maar ze zeggen er wel bij dat solo gaan niet zelden een taaiere uitdaging betekent. En in je eentje de Dark Zones intrekken is nog gevaarlijker.

> **"Een enkel schot kan alles verknoeien, maar de zenuwslopende discipline houdt stand"**

Samenwerken met een vierkoppig team duwt me dus enigszins uit mijn comfortzone, maar ik ga hun aanwezigheid al vrij snel waarderen. Niet omdat het zo'n sympathieke bende is (volgens mij zit er zelfs een Fransman tussen), maar omdat met elke medestrijder de tactische opties exponentieel groeien. Vuurgevechten worden hier immers niet gewonnen door wie de beste handoogcoördinatie of krachtigste wapens heeft, maar door wie het slimste positiespel hanteert en zijn acties het best coördineert. Hier moet ergens een voetbalanalogie uit te poeren zijn, maar PU telt te veel collega's die weten dat mijn voetbalexpertise zich beperkt tot het warmhouden van eenzame supportersliefjes.

Wanneer twee honden vechten ...

De oppositie is in de meeste gevallen met meer en telt altijd wel een kerel of twee met een pantser dat het in een frontale shoot-out veel langer volhoudt dan het jouwe. Normaal ben ik niet voor zo'n 'kogelspons'-aanpak, maar hier werkt het. Het dwingt je om van dekking naar dekking te sprinten, de vijand vast te pinnen, uit te



dunnen en wanneer mogelijk definitief te grazen te nemen in flank- en tang-manoeuvres. Bij de meeste confrontaties met een groepje AI-vijanden ondervinden we weinig problemen, ook al toont die vijand aangenaam meer intelligentie en tactisch inzicht dan die in de voorganger. Nee, de grootste spanning van zo'n gevecht met AI in de Dark Zone komt voort uit de angst dat je er een ander team van spelers mee aantrekt. Die zijn immers lang niet allemaal even sympathiek en al helemaal niet zo 'makkelijk' neer te maaien.
De skill- en wapenconfiguraties van je personage in de Dark Zones is overigens 'genormaliseerd', met een progressiestructuur exclusief voor deze zones. Dat maakt dat teamplay doorslaggevend is en niet de min-max spelers die zich tot hoog gespecialiseerde agent hebben ontwikkeld. Ben jij wel zo'n speler, dan kun je terecht in de periodiek georganiseerde Occupied Dark Zones. Speciaal voor die level-maxed spelers, met een ultra-intense, high risk/high reward gameplay en met friendly fire altijd aan.


De chaos begon toen Trump de noottoestand uitriep, omdat een medewerker met pinda's in plaats van cashewnoten aan kwam zetten.


weetje • weetje
Om de audio, of liever: die zenuwslopende net-niet-stilte van de desolate Dark Zones te creëren, zette het designteam zijn microfoons neer in het nog steeds ontoegankelijke stuk van Tsjernobyl.

Ga voor goud
Waar Manhattan in de eerste game haast letterlijk in tweeën verdeeld werd door die ene centrale Dark Zone, telt Washington DC er drie: Dark Zone East, North en South. Die in het oosten rond Union Station telt veel open ruimten met lange zichtlijnen. Die in het zuiden rond Fisherman's Wharf speelt zich vooral in en om grote gebouwen af. Die in het westen heeft een meer Europese vibe met claustrofobische straatjes en choke points die weer een heel eigen tactiek vereisen.
Het contact met andere groepjes spelers is altijd goed voor spanning en wantrouwen. Het kan elk moment van een behoedzaam 'laten we allemaal chill ons ding doen' omslaan in een chaotische slachtpartij. Spelers of teams die het op de loot van andere spelers hebben voorzien, kunnen opeens 'rogue gaan'.
Die zogenaamde rogue play is helemaal uitgebouwd en telt nu drie niveaus. Hou je het op diefstal, dan krijg je tijdelijk een grijs schedel-icoon opgeplakt. Vermoord je een andere speler, dan wordt dat een rode schedel die alle anders spelers in de buurt voor je asociale gedrag alarmeert. Dood je vijf of meer andere spelers, dan is je beloning een goudkleurige schedel en activeer je een manhunt voor elke andere speler in de hele Dark Zone. En denk eraan: ga jij rogue, dan gaat je hele team automatisch mee.

Zóóó dichtbij
Mijn team loopt haast krom van de loot, maar wanneer we het punt naderen waar we die door een helikopter uit de Dark Zone kunnen laten extracten, zijn daar al twee andere teams hetzelfde aan het doen. Resultaat: twaalf achterdochtige spelers op een kluitje. Een enkel schot kan alles verknoeien, maar de onwaarschijnlijke en zenuwslopende discipline houdt stand. En nu de heli er toch is, beginnen ook wij onze loot aan een kabel te bevestigen. Alles gaat goed tot de hel losbreekt.
Ik staar over het vizier van mijn shotgun in de ogen van een speler uit een ander team met een zwaar machinegeweer. Onze wapenlopen raken elkaar net niet, maar we schieten geen van beiden. Na eeuwigdurende seconden besluiten we onze loop elders op te richten. De schuldige partij lijkt een vierde team te zijn, dat hoopt een ieder-voor-zich-chaos te creëren, maar het loopt verbazingwekkend genoeg anders. 'Onze' drie teams richten alle aandacht en kogels exclusief op de agressieve nieuwkomer. In geen tijd is de situatie er weer eentje van gezonde paranoia. De helikopter vertrekt en elk team gaat achteruit wandelend zijn eigen weg ... wetende dat het bij een volgende ontmoeting helemaal anders kan lopen.

Conflict
Met Conflict brengt developer Massive een georganiseerde pure PvP-gameplay naar The Division 2. Die komt in twee smaken: Skirmish en Domination. Die Skirmish is eigenlijk een soort team deathmatch en ideaal voor spelers die even niet met loot bezig willen zijn, even de onverdunde competitie op willen zoeken en meteen kunnen oefenen voor geweldadige confrontaties met andere teams in de Dark Zones. Een degelijke aanvulling voor het The Division 2-buffet. Van Domination kan ik dat minder zeggen. Deze formule past niet echt in het hele plaatje en het aparte accent dat je skills en gadgets meebrengen, creëren niet de meerwaarde die dat in bijvoorbeeld Ghost Recon: Future Soldier wel deed. Conflict is wat mij betreft dus maar half geslaagd, maar die goeie helft brengt wel weer een nieuwe uitdaging en variatie naar The Division 2. ★




VERWACHTING RAF:
De Dark Zones hebben hun shit samen. Met een explosieve mix van achterdocht, spanning, honger naar loot en de nooit uit te sluiten kans op een geweldadige moodswing die al je winst kan wegvagen ... of verdubbelen.

- \+ Spannend thrillersfeertje, zelfs als er niets gebeurt.
- \+ Gepast wankele en daardoor geweldige co-op-kick.
- − Domination past niet in het plaatje.
- − Occupied Dark Zones vooralsnog geen vast onderdeel.

ACTIE-RPG
MASSIVE ENTERTAINMENT / UBISOFT
15 MAART 2019

VANAF NU WORDT HET...

SPECIAAL

EN DAT KOMT ONDER ANDERE DOOR:

SPECIALE QUOTE VAN DE MAAND

"ZWAARDVECHTEN HOORT ZWAAR TE ZIJN. EN ANDERS GA JE MAAR WEER LEKKER TERUG NAAR DAT STOMME SCHIETSPELLETJE VAN JE!"



Aldus onze huis-Viking Jurjen, die zwaarden duidelijk boven vuurwapens verkiest.

NOG EEN SPECIALE QUOTE VAN DE MAAND

"AL DIE LAMPJES EN KNOPJES, POEH HÉ ... HET ZIJN ER TE VEEL VOOR MENSEN DIE NOG NIET EEN SENSEO-APPARAAT KUNNEN AANZETTEN."



Flight Simulator is wellicht iets te hooggegrepen voor Graddus.

SPECIAALSTE SMOEZEN VAN DE MAAND

"IK DURF HET BIJNA NIET TE VRAGEN, MAAR ZIT ER NOG EEN BEETJE REK IN DIE DEADLINES? IK GA M'N BEST DOEN, BEN HET DUS ZEKER NIET VERGETEN, MAAR IK LIG GEWOON KNOCK-OUT IN BED."



Arme Florian: zo ziek als een hond ging hij vervolgens aan de slag met de 15 pagina's die hij nog moest tikken.

"WORDT MORGEN. ZIEKENHUISBEZOEK GOOIT ROET IN M'N VRETEN. VERSPLINTERDE HIEL. DACHT EERST DAT IK M'N VOET GEBROKEN HAD, MAAR DAT VALT DUS MEE. LANG VERHAAL KORT: IK VIEL VAN EEN HOGE TRAP AF."



Het leven van Samuel is nou eenmaal heel erg rock-'n-roll.

"YEAH, DAAR GA IK VANDAAG MEE BEZIG!"



Wouter begint nu eenmaal pas aan een tekst als de deadline ruimschoots voorbij is en je er drie keer om hebt gevraagd.

REVIEWS

IN DIT NUMMER

SPECIAAL FRAMEDROP FRAGMENT



OOK GESPEELD

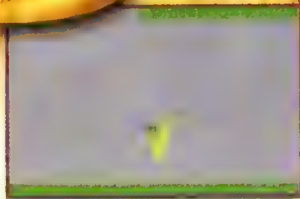
BLACK MIRROR: BANDERSNATCH
GEAR CLUB UNLIMITED 2
GRIS
NIPPON MARATHON
JAGGED ALLIANCE: RAGE
PLAYERUNKNOWN'S BATTLEGROUNDS PS4
ASHEN
COMMAND & CONQUER: RIVALS

Op het scherpst van de snede!

ZWAARDEN in videogames

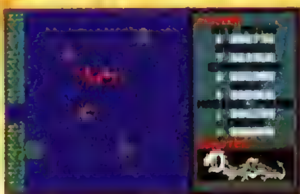
Jurjen heeft weinig tot niets met geweren, maar des te meer met games waarin hij zijn vijanden met een zwaard mag afslachten. Een mooie aanleiding om zich eens in de geschiedenis van het zwaard te verdiepen – met name de scherpe rol die het zwaard in de loop van de geschiedenis in videogames heeft gespeeld.

Van Adventure tot Kingdom Come



Adventure (1980)

Dit moet 'm wel zijn: de allereerste videogame waarin je als speler een zwaard kon bemachtigen! Je personage is niet meer dan een vierkantje, je zwaard een geel streepje, maar wat maakt het uit: je kunt er een fucking draak mee killen! In 1980 al! De game speelt dan ook niet voor niets een sleutelrol in de recente film Ready Player One, die je als gamer minstens één keer gezien moet hebben.



Dragon Slayer (1984)

In deze adventure zag het zwaard in je klauwen er al wat fraaier uit, met zelfs een schattig bloedgeultje erin getekend. Dit vroege actie-avontuur voor de NEC PC-88 werd een grote hit in Japan, waar de MSX-port in 1985 werd uitgegeven door Square, maar is helaas nooit in het Westen uitgebracht. Wellicht dat je wél eens van de spin-off Faxanadu voor de NES hebt gehoord?



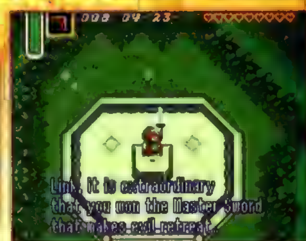
Ninja Gaiden (1988)

Voordat je de indruk krijgt dat er maar één soort zwaard bestaat, hakt Ryu Hayabusha zich een weg naar dit overzicht met zijn zogenaamde Dragon Sword, een katana-achtig zwaard dat vervaardigd zou zijn uit de botten van een zwarte draak. Die duistere oorsprong kregen we trouwens pas te horen in 2004, toen de formidabele eerste 3D-versie van Ninja Gaiden voor de Xbox verscheen.



Magic Sword (1990)

Eind jaren tachtig verschenen in speelhallen nogal wat zijwaarts scrollende knokspellen waarin je hakkend met zwaard en ander wapentuig hele volksstammen mocht uitmoorden, zoals Rastan (Taito, 1987), Golden Axe (Sega, 1989) en Strider (Capcom, 1989). Maar alleen al vanwege de titel wil ik hier met name Magic Sword (Capcom, 1990) even uit de geschiedenisvijver vissen.



The Legend of Zelda: A Link to the Past (1991)

Ik had hier elke andere Zelda-game neer kunnen zetten, maar het moment dat ik in A Link to the Past mijn Master Sword ontving, blijft een van mijn mooiste herinneringen uit mijn gamend bestaan. De aanzwellende muziek, het zwaard uit de steen, fier boven mijn hoofd, de mist die optrekt, de voorbij rennende diertjes, en dan de ontdekking dat mijn zwaard magische stralen kan schieten ... Aaah!





Als je in de oertijd iemand niet aardig vond, gaf je hem een klap met een stevig stuk hout. Je kon irritante personen ook aan hun haren trekken of brandnetels in hun berenvellen stoppen. Nog vrij onschuldig allemaal.
Zo rond 3300 voor Christus veranderde dat ingrijpend. Toen kwam iemand in het gebied dat nu Turkije heet namelijk op het idee om van brons een lang mes te maken: het eerste metalen steekwapen was een feit. Later in de bronstijd werd het mes langer en zwaarder gemaakt, waardoor het langzaam maar zeker leidde tot een wapen waarmee je niet alleen kon steken, maar ook slaan, snijden en hakken: het allereerste zwaard was geboren. En dat zwaard bleek uiterst geschikt voor een nieuwe manier van oorlogsvoering, wat deels verklaart waarom er juist aan het eind van de bronstijd in het oostelijke Middellandse Zee-gebied veel rijken en beschavingen ten onder gingen (inclusief de beruchte val van Troje).

Vierduizend jaar

Met het zwaard had de mens een uiterst dodelijk wapen in handen. Het ultieme wapen om irritante gasten mee te doden, zeker toen er zwaarden van ijzer en staal werden gegoten, en het smeden van zwaarden tot een ware kunst werd verheven.
Het eerste deukje in het succes van het zwaard ontstond pas toen rond het jaar 1000 iemand in China op het idee kwam om met buskruit vuurpijlen naar irritante figuren te schieten. Dat was het begin van de wat laffere, meer afstandelijke manier van oorlogsvoeren, waarin projectielen met vuurkracht over en weer worden geschoten, zoals we dat tegenwoordig nog steeds doen. Valsspelen, eigenlijk.
Maar tot de grote doorbraak van de vuurwapens bleef het zwaard zo'n vierduizend jaar lang hét wapen om als kerel de straat mee op te gaan.

Gekscherend dreigen

Tegenwoordig mag je niet meer met wapens de straat op; een regel die het algemene gevoel van veiligheid uiteraard ten goede is »



Bushido Blade (1997)
Geen timer. Geen energiebalkjes. In het één-tegen-één-zwaardvechtspel Bushido Blade kan het gevecht al bij de eerste treffer voorbij zijn. Net als dat je in het echt ook niet iemand tien keer door zijn hoofd hoeft te steken om hem te killen. In plaats van meteen 'voor de kill' te gaan, kun je je tegenstander ook eerst een beetje beschadigen om hem te vertragen, of een been verwonden om hem op één been verder te laten vechten.



Final Fantasy VII (1997)
Een jongensachtige, nogal sip kijkende verschijning met piekhaar. In eerste instantie is Cloud Strife een weinig imposante held. Maar wacht tot hij zijn zwaard tevoorschijn tovert. Zoooo hééééé! Dat ding is bijna nog groter en breder dan het joch zelf! In de werkelijkheid zou je er niks mee kunnen, maar in een videogame is het een duidelijk statement: deze Cloud laat zich niet zomaar effe aan de kant blazen.



Soulcalibur (1998)
De één-tegen-één arcadegevechten in Soulcalibur draaien allemaal om het legendarische zwaard genaamd Soul Edge. Dit bloeddorstige wapen heeft namelijk bezit genomen van de krijger Nightmare om talloze mensen af te slachten. Aan jou de taak hier een eind aan te maken. Met je eigen zwaard.



Soul Reaver (1999)
Een van de eerste games waarvan de naam van een zwaard ook de titel van de game is. En niet voor niets. In deze tweede game in de Legacy of Kain-serie bestuur je de verminkte vampier Azriel, die zijn zwaard Soul Reaver gebruikt om zielen voor The Elder God te oogsten. De naam van het zwaard vertegenwoordigt dus ook je personage, een belangrijk spelmechaniek en het doel van de game.



Devil May Cry (2001)
Deze game begon als nieuw deel in de Resident Evil-serie, maar is uiteindelijk iets veel flitsenders geworden, met een belangrijke rol voor Rebellion, het magische zwaard van hoofdpersoon Dante, waar hij overigens in het openingsfilmpje zelf al mee wordt doorboord. Door zijn vijanden met zijn zwaard omhoog te zwiepen en ze vervolgens met zijn pistolen onder vuur te nemen, kan Dante brute combo's vormen. »





gekomen. Toch vind ik de overheidsbemoeienis op dit punt ook wel een beetje jammer, want ik kom regelmatig personen tegen waarbij ik denk: geef me alsjeblieft een zwaard!
Een zwaard is sowieso een stuk cooler en eleganter dan welk vuurwapen ook. Ik vind het bovendien nogal drammerig overkomen en escalatie in de hand werken als je bij een meningsverschil meteen een Magnum of Uzi tevoorschijn tovert. Met een zwaard kun je nog een beetje flauw dreigen, iemand even een prikje in zijn billen geven, of met de platte kant op zijn hoofd tikken. Maar goed, dat is dus allemaal al een paar honderd jaar verboden in Nederland. Gelukkig zijn er videogames!

Zelda

Avontuurlijke videogames kun je onderverdelen in drie soorten: die waarin je a) vijanden plet met je gewicht (ook wel platformers genaamd), b) aan mootjes hakt met je zwaard (adventures, traditionele RPG's) en c) overhoop knalt met vuurwapens (shooters).
Niks ten nadele van categorieën a) en c), maar als groot liefhebber van middeleeuwse geschiedenis, Lord of the Rings en The Legend of Zelda, gaat mijn voorkeur toch overduidelijk uit naar categorie b). En nu we het toch over Zelda hebben: een van de eerste en mooiste zwaardmomenten in de geschiedenis van videogames treffen we aan het begin van de allereerste Zelda. Je wordt als Link in de wereld geworpen. Je kunt alle kanten op, maar bent weerloos tegenover de monsters die je treft. Dan loop je de grot in. De oude man zegt: *"It's dangerous to go alone. Take this."* En je pakt je zwaard, je houdt het hoog in de lucht en bent niet meer weerloos. Klaar voor het échte avontuur. Die scène zegt eigenlijk alles al.

Paarse kerstboom

Links zwaard was in 1986 nog weinig meer dan een pixelstreepje om vijanden mee te prikken. Dat kan beter, dachten de ontwerpers van games die volgden. Vele lichtzwaarden, transformerende zwaarden, gigantische zwaarden, sleutelzwaarden, zielenzuigende zwaarden en monsterlijke zwaarden zouden volgen, resulterend in groteske zaken als Caius Ballads zwaard in Final Fantasy 13-2, een absurd wapen dat met zijn vertakkingen, uitsteeksels, metalen veren en demonenoog meer lijkt op een door dronken kinderen opgetuigde paarse kerstboom dan op een zwaard. Je zou er in de werkelijkheid nauwelijks mee kunnen zwaaien, als je het gevaarte al zou kunnen tillen, maar in videogames werkt zo'n joekel juist prima – zeker in de Final Fantasy-serie, waarvan de ontwerpers al langer helemaal losgaan als ze grote zwaarden mogen verzinnen.
Toch is er in videogames de laatste jaren ook een tegenbeweging merkbaar in de manier waarop naar zwaarden wordt gekeken – eentje die haaks staat op 'hoe groter en gekker, hoe beter'.

Zwaar

Waar je in de meeste games met zwaarden simpelweg op de actieknop blijft rammen om je vijanden zwiepend over de kling te jagen, moet je in games als Mount & Blade: Warband (2010) en Chivalry: Medieval Warfare (2012) werkelijk als een zwaardvechter denken. Zwaai je je zwaard van links naar rechts, van boven naar beneden, stoot je hét recht vooruit, of kun je beter eerst



Kingdom Hearts (2002)
Twee van de mooiste en fantasierijkste werelden komen samen in Kingdom Hearts, een mengelmoes van Disney en Final Fantasy. En wat doe je in die prachtige mengelmoeswerelden? Op duistere wezens inhakken met je zwaard. Of euh, eigenlijk is het een sleutel. Want het lijkt op een sleutel, en je kunt er ook deuren mee openen. Maar je gebruikt je Keyblade dus vooral als zwaard. Over mengelmoesjes gesproken.



Red Steel 2 (2010)
Terwijl de eerste Red Steel op elk vlak faalde, werkte vrijwel alles lekker in Red Steel 2. Het leukste was het zwaardvechten, waarbij je je katana kon zwiepen door te zwiepen met de combinatie van de Wii-afstandsbediening en de Wii Motion Plus-accessoire. Toch, hoe goed het ook werkte, maar weinig gamers hadden er zin in: de game verkocht slechts een kwart van wat was beraamd.



Xenoblade Chronicles (2010)
Tijdens een aanval op zijn kolonie ontdekt de jonge Shulk dat hij gebruik kan maken van de Monado, een goddelijk zwaard waar geen enkel ander mens iets mee kan. Een beetje dus zoals koning Arthur in de oude legendes zijn lotsbestemming via een zwaard ontdekte. Ook Shulk blijkt een uitverkorene, die via zijn zwaard onder andere het vermogen krijgt in de toekomst te kijken.



Skyrim (2011)
Toen Skyrim in 2011 verscheen, was het een best wel ultieme fantasy-RPG-ervaring in een open wereld, en bij een fantasy-RPG-ervaring horen uiteraard zwaarden. Daar kon je er dan ook tientallen van verzamelen: van houten zwaarden tot de machtige Nightingale Blade en Dragonbone Sword. Tegenwoordig is de ultieme fantasy-RPG-ervaring trouwens The Witcher 3, maar dat even terzijde.



The Legend of Zelda: Skyward Sword (2011)
Yep, ik gooi er toch nog even een Zelda-game tussendoor. In Skyward Sword hanteer je als Link het legendarische Goddess Sword, waar de feeachtige geest Fi in huist. Net als in het eerder verschenen Red Steel 2 bestuur je het zwaard met bewegingen van de Wii-afstandsbediening, wat in deze Zelda leidde tot zeer interessante puzzels en nog interessantere zwaardgevechten.



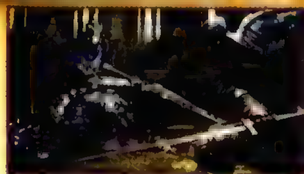
de slag van je tegenstander proberen te blocken?
Deze veel realistischer dan gebruikelijke insteek heeft zijn voorlopige hoogtepunt gevonden in het vorig jaar verschenen Kingdom Come: Deliverance. De ontwikkelaars ervan hebben bijzonder veel tijd, moeite en research geïnvesteerd om je het middeleeuwse zwaardvechten zo authentiek mogelijk te laten beleven. Dat betekent dus ook dat de gevechten knap ingewikkeld zijn en heel wat oefening verlangen om er een beetje goed in te worden. Wie dat te zwaar vindt, moest zich maar eens realiseren hoe zwaar alleen al een oefengevecht in de werkelijke wereld zal zijn, met daarbij het gewicht van je zwaard, de pijn van een treffer of geblokte slag, en de stinkende adem van je tegenstander in je gezicht. Zwaardvechten hóórt zwaar te zijn. En anders ga je maar weer lekker terug naar dat stomme schietspelletje van je. ✖

Echte gamezwaarden

Op YouTube zijn verschillende smeden te vinden die 'echte' versies van beroemde videogamezwaarden maken. De beste zijn die van 'Man art Arms', die onder andere het Buster-zwaard van Cloud (Final Fantasy), Frostmourne van The Lich King (World of Warcraft) en het Master Sword van Link (The Legend of Zelda) maakte.







Dark Souls (2011)

Straight Swords, Greatswords, Ultra Greatswords, Piercing Swords, Katana's, Curved Swords – je kunt in Dark Souls een aardige verzameling zwaarden aanleggen. De sterkste zwaarden krijg je doorgaans in bezit door de wat grotere vijanden te verslaan, of door een staart van zo'n wat grotere vijand af te hakken. Alsof 'gewoon verslaan' al niet moeilijk genoeg was.



Chivalry: Medieval Warfare (2012)

Geïnspireerd door zwaardvechtfilms als 300, Gladiator en Braveheart laat Chivalry spelers massale veldslagen in firstperson beleven. Anders dan in de standaard actiegames heeft het zwaardvechten behoorlijk wat diepgang; je kunt je slagen en blocks bijvoorbeeld in verschillende richtingen uitvoeren, wat de spanning op het slagveld alleen maar ten goede komt.



Shovel Knight (2014)

Een echte ridder gaat gewapend met ... een schep. Tenminste, zo is dat in de heerlijke pixelplatformgame Shovel Knight, waarin je dus met een schep op vijanden inhakt. Het voordeel van een schep als wapen, is dat je er ook mee kunt graven en je je er stuiterend mee kunt verplaatsen. Wie vroeger plezier beleefde aan NES-games als Ducktales en Castlevania, moet deze echt gespeeld hebben!



For Honor (2017)

Voor wie z'n zwaardgevechten graag wat complexer ziet dan 'druk snel achter elkaar op de knop', maar geen zin heeft te oefenen op de authentieke zwaardkunst in Kingdom Come: Deliverance, biedt For Honor een mooie middenweg. Beleef de spanning van realtime, firstperson zwaardgevechten, waarin je keuzes en timing ook werkelijk verschil maken, maar dan zonder al te veel inspanning.



Kingdom Come: Deliverance (2018)

Wie een beetje wil genieten van dit realistische middeleeuwse avonturenspel, kan het best beginnen in het trainingsgebied. Hier leer je de basis van het zwaardvechten, waarbij je je zwaard in vijf richtingen kunt zwaaien, of in die richtingen kunt blocken. Heel wat anders dan het gebruikelijke knoppenrammen waarmee je je vijanden over de kling jaagt.

2019 WORDT EEN RUKJAAR!

GAMES DIE WE WILLEN, MAAR NIET KOMEN

Zo, laten we 2019 eens inluiden met positieve opmerkingen als 'sjongejonge, wat wordt het weer een lekker jaartje'. FOUT! 2019 wordt helemaal bagger! Althans, dat denkt Wouter. Volgens hem verschijnen al die vette games waar hij zich op verheugt pas in 2020 of zelfs later ...

NEVER-NOOIT-NIET IN 2019

DRAGON AGE 4

Wat is dat ook alweer?

De opvolger van Dragon Age: Inquisition, dat na de teleurstelling van Dragon Age 2 (ja, ik herinner me mijn 92 heus nog wel!) de fantasy RPG-serie van BioWare weer in ere herstelde. Van Dragon Age 4 hebben we op het moment van schrijven alleen nog maar een teaser gezien tijdens de Game Awards, waarin verwezen wordt naar een Elfengod genaamd Dread Wolf. Ook is de stem van Solas te horen in het korte filmpje, dus lijkt Dragon Age 4 direct aan Tresspasser, de epiloog van Dragon Age: Inquisition, te koppelen. Die moet ik nog spelen, iets waar PU.nl-freelancer en Dragon Age-fijnproever Alie me nog dagelijks aan herinnert.

Wanneer komt ie dan?

BioWare en EA staan nog na te shaken van de Mass Effect: Andromeda-blamage, dus rammen ze eerst nog even Anthem eruit en daarna moet Dragon Age 4 wel verdómd goed zijn, willen ze niet nog een franchise om zeep helpen. Dus doe er maar lekker lang over, BioWare; eerder dan zomer 2020 hoeft echt niet.

Baalfactor

Niet heel groot, want nu heb ik nog een jaar om Inquisition een tweede keer uit te spelen, deze keer op Nightmare-moeilijkheidsgraad en inclusief alle uitbreidingen, waaronder dus Tresspasser. Ik ben al een eind, maar heb volgens mij nog wel een uurtje of honderd nodig!



THE ELDER SCROLLS VI

Wat is dat ook alweer?

Het zesde deel in misschien wel de meest legendarische RPG-reeks in de gamegeschiedenis! Het vorige deel, Skyrim, stamt alweer uit 2011, maar aangezien Bethesda die game tot vorig jaar aan toe zelfs nog op de Tetris lcd-baksteen van m'n moeder heeft uitgebracht, zou je haast denken dat TES V een recente titel is. Hoe dan ook, van deel VI weten we nog geen hol, behalve dan dat het zich weleens in Hammerfell zou kunnen afspelen, zo hebben mensen gegokt.

Wanneer komt ie dan?

Vroeg in 2020 is nog wishful thinking, denk ik. Als je op 2021 rekent, dan kan het alleen maar meevallen.

Baalfactor

Zoals het nu lijkt kan 2019 wel een legendarische RPG gebruiken, maar wie weet wat voor verrassingen de E3 ons nog brengt.



Dit beeld is natuurlijk je reinste bullshit. Credits, voor zover van toepassing, mogen naar AWOK.com.



GTA 6

Wat is dat ook alweer?

Grand Theft Auto, man! Als ik dat moet uitleggen, leg dit blaadje dan maar neer en pak een Linda ofzo.

Wanneer komt ie dan?

Red Dead Online knalt nog wel een jaartje of twee door, misschien komt er zelfs nog wel een versie voor de volgende generatie consoles, dus verwacht GTA 6 maar niet eerder dan 2021.

Baalfactor

Hoewel ik deze game nooit had verwacht in 2019, vind ik het toch wel een beetje jammer. Red Dead Redemption 2 is fa-bu-fucking-loos hoor, maar het voldoet toch niet helemaal aan dezelfde behoefte als GTA.





BEYOND GOOD & EVIL 2

Wat is dat ook alweer?
Het vervolg op een game uit 2003, dus het wordt best wel tijd.

Wanneer komt ie dan?
2020 wel, hoor!

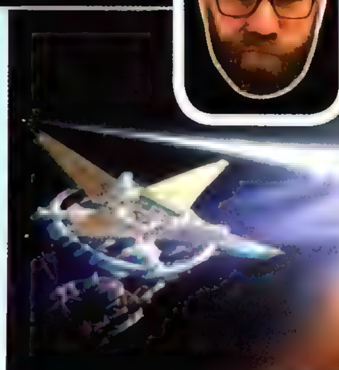
Baalfactor
Zelfs de grootste fanboy (collega Lucas) heeft liever dat deze game voorlopig nog even in ontwikkeling blijft.

STARFIELD

Wat is dat ook alweer?
Niemand weet het, behalve Bethesda.

Wanneer komt ie dan?
Als TES 6 in 2020 komt, dan deze vast in 2021. Zo niet, dan andersom.

Baalfactor
Geen idee wat er te balen valt, maar als dit inderdaad een scifi-TES wordt, dan verheug ik me hier best wel op!



VAST NIET IN 2019

CYBERPUNK 2077

Wat is dat ook alweer?
O, alleen maar de volgende game van CD Projekt RED, waarmee Cyberpunk de eerste nieuwe franchise van de Poolse studio is na The Witcher. Deze RPG lijkt in de basis redelijk klassiek te worden, een beetje als een scifi Elder Scrolls, maar is tegelijkertijd ontiegelijk ambitieus in z'n uitwerking. De mogelijkheden zijn eindeloos, met gigantisch veel opties in een verhaal dat zich blijft vertakken en een Night City dat in elke megawolkenkrabber questaanbiedende NPC's moet hebben. De gameplay doet daarbij aan Deus Ex denken, dus zul je je eigen creativiteit moeten gebruiken tijdens de combat, of moet je gevechten juist zien te voorkomen.

Wanneer komt ie dan?
2020, vast wel! Op zich kan CD Projekt RED zichzelf prima de 'when it's done'-mentaliteit aanmeten, al heeft de cardgame Gwent vast niet genoeg opgeleverd om nog twee jaar lang alle salarissen daar te betalen, dus reken maar op 2020.

Baalfactor
Dit gigantische project mág wat mij betreft niet eens in 2019 uitkomen, want CD Projekt RED moet hier gewoon z'n tijd voor nemen. Anders krijgen we weer een ontzettend buggy eindresultaat en kan ik wéér geen Gold Award uitdelen! Niettemin ben ik knetterbenieuwd en kan ik niet snel genoeg beginnen aan deze RPG van, *sabbel aan de duim* , 300+ uur aan content! Voordat ik een gezin krijg en geen tijd meer heb voor scifi-werelden... PFAH, alsof dat ooit gaat gebeuren!



XCOM 3

Wat is dat ook alweer?
Een game die nog niet eens is aangekondigd, maar waar ik heel hard naar verlang. XCOM is een turn-based strategy-franchise waar je het met een agentschap aan badass alien killers opneemt tegen een invasie van ruimtewezens (en in het geval van XCOM 2 hebben de aliens onze planeet al veroverd). Over XCOM 3 is nog niets bekend; niet eens of ie überhaupt wel komt, maar veel fanboys zien een moderne versie van Terror from the Deep, de sequel op de eerste XCOM uit 1994, wel zitten. Hierin verplaatst de buitenaardse bedreiging zich naar de oceaanbodem, iets dat niet alleen esthetisch interessante dingen kan doen (check de film Aquaman maar voor de mogelijkheden), maar ook nieuwe, beklemmende gameplay-elementen kan introduceren. Want ja, je soldaten zullen toch echt moeten ademen, totdat je ze tot ware kikkermannen laat muteren!

Wanneer komt ie dan?
Misschien wel nooit ... Maar aangezien XCOM 2 in de eerste week een half miljoen digitale kopietjes verkocht, er aardig wat uitbreidingen voor zijn gemaakt en er ook nog een consoleversie is gekomen, ga ik er toch maar even van uit dat de game succesvol genoeg is voor een vervolg. Tussen XCOM: Enemy Unknown en deel 2 zat vier jaar, dus eerder dan 2020 gaat XCOM 3 vást niet komen!

Baalfactor
Ik probeer m'n XCOM-loze, lege bestaan op te vullen met turn-based games zoals Mutant Year Zero: Road to Eden, Mario + Rabbids en natuurlijk de vele uitbreidingspakketten voor XCOM 2, maar m'n ziel hunkert naar XCOM 3!



Credits: Gamewatcher.com

FINAL FANTASY VII REMAKE

Wat is dat ook alweer?
Een fancy geüpdatete versie van wat volgens bijna iedereen de beste Final Fantasy ooit is.

Wanneer komt ie dan?
De kans op 2019 is nog aanwezig, maar er is zoveel gezeik rondom de ontwikkeling dat 2020 realistischer is.

Baalfactor
Ik ben nieuwsgierig, maar ik heb het origineel niet gespeeld, dus ik ben niet echt de doelgroep.



DEATH STRANDING

Wat is dat ook alweer?
Een loopsimulator met veel cutscenes en misschien een tikje interactiviteit. Of de wederopstanding van Jezus friggin' Gristus, wie zal het zeggen?

Wanneer komt ie dan?
2020 op z'n laatst, maar Q3/4 2019 is ook best mogelijk.

Baalfactor
Als ik MGS V niet zo onindrukwekkend had gevonden, dat had ik misschien wel wat ongeduld gevoeld. ✖





GRADDUS REVANCHEERT ZICH MET...

BORDERLA

Klassiekers zijn games die iedereen moet hebben gespeeld. Zo niet, dan is dat onacceptabel– zeker in het geval van een PU-redacteur! In deze aflevering van Revanche poetst Graddus zo'n smetje weg met de game Borderlands.

Nergens wordt zo veel gediscussieerd als op de PU-redactie. Over de borsten van Megan Fox (zijn die nou echt of nep?), 4K-tv's (zijn die het geld waard?) en de vraag of tosti's vetter zijn dan een boterham met kaas. Tijdens de zomer van 2009 ging het echter vooral over Borderlands. Maarten noemde het 'de beste uitvinding sinds WoW', terwijl Wouter bijna niet in woorden kon uitdrukken hoe kut hij de serie vond (en vindt – zie kader). We weten inmiddels wie er niet meer bij PU werkt ...

INSPIRATIELOOS

Alle gekheid op een stokje: ook ik neig naar het 'haatkamp', met als voornaamste reden dat de grauwe, cel-shaded wereld me echt to-taal niet aanspreekt. Zou de schrijver van Vijftig Tinten Grijs zijn inspiratie uit Borderlands-artwork hebben gehaald ofzo? Tel daar een eindeloze grind vol fetch-quests bij op en Gearbox' shooter/RPG lijkt me niet de meest inspirerende vrijetijdsbesteding.

Toch, een game die zo populair is en miljoenen verkoopt, kan toch niet extreem ruk zijn? Ik speelde onlangs Tales for the Borderlands en hoewel ik dat in eerste instantie voor de easy Platinum deed, vond ik het best leuk. Grappig zelfs, al zit de belangrijkste reden daarvoor – Handsome Jack – helaas niet in het origineel. Hoog tijd dus om Borderlands in de PS3 te steken voor een Revanche!

KOTS OP HET SCHERM

Ik zei het al: Borderlands is geen mooie game. Ik heb me echter voorgenomen om me niet meer te storen aan de eentonige, grijze wereld zoda ... OH GOD WAAROM ZIT ER KOTS OP HET SCHERM?! O, het is een vijand ... Waar was ik? Ja, ik probeer door de lelijke graphics heen te kijken en me puur op de gameplay te focussen. Twee pagina's geratel over hoe shitty het stijltje is, gaat ook vervelen.

In een soort verkapt tutorial-level maak ik kennis met Claptrap. Ik hoorde om me heen altijd dat dit robotje irritanter is dan Jar Jar Binks en Navi samen, maar ik moet zeggen dat ik hem meteen mag. Hij is behulpzaam, schattig en zijn constante dramatische gezeur om aandacht werkt eerder op mijn lachspieren dan op mijn zenuwen. Woohoo, +1 voor Borderlands! De textures zijn dan wel weer schokkend lo-res, maar ik had beloofd dat ik het daar niet meer over zou hebben.

EN CO-OP DAN?

Ja, ik weet het: Borderlands is misschien wel het tofst in multiplayer co-op. Ik kon echter niemand vinden die de game met me wilde spelen. NIEMAND!!! Jammer, al kan ik me niet voorstellen dat de repetitieve quests met z'n tweetjes ineens veel leuker zijn.

KLUISJES, WC-POTTEN, VUILNISBAKKEN

Het verhaal draait om een Vault Hunter (jij) die naar de planeet Pandora komt om een legendarische schat te vinden, al verdwijnt dat gegeven al snel naar de achtergrond omdat je te druk bent met allerlei klusjes. Kill acht bandieten hier, zoek object X om apparaat Y aan de praat te krijgen, et cetera, en voor ik het weet ben ik level 7 en heeft de absoluut saaie, maar eveneens verslavende gameplay-loop van Borderlands me bij de strot gegrepen.



Vooral de overal verstopte loot is tof. In kluisjes, wc-potten, vuilnisbakken ... je kunt het zo gek niet bedenken of je vindt geld, ammo of een nieuw wa-









NDS



pen. Dat zit echt goed in elkaar, en ook het feit dat je constant XP verzamelt is eigenlijk hartstikke tof. Grappig is ook dat elke gun zijn eigen fabrikant heeft. Na een tijdje wist ik bijvoorbeeld dat Hyperion-pistolen de shit zijn, terwijl ik de SMG's van Torgue direct in de prullenbak flikker.

Maar hoe leuk de gimmick van duizenden 'unieke' wapens in Borderlands ook klinkt, het blijft een gimmick. Leuk hoor, dat de ene met zuur schiet en de andere vuur, maar stiekem zijn ze allemaal hetzelfde en om constant de statistieken te checken wordt na 60 keer vervelend (en geloof me, je vindt echt héél veel wapens).

FUCKING PAUPER

Borderlands heeft me alles bij elkaar toch weten te vermaken – meer dan ik had verwacht in ieder geval. Tuurlijk, de controls zijn reteclunky en het was me soms compleet onduidelijk welke vijand je kunt afknallen of welke juist te sterk is, omdat ze er allemaal hetzelfde uitzien, maar het constante upgraden en de thrill van het vinden van wéér een sterke, nieuwe gun hielden mijn endorfinelevel continu op een nét acceptabel niveau.



Ik vind het jammer dat ik Borderlands niet in co-op kan checken (zie kader), al vraag ik me af of door de aanwezigheid van een tweede speler de repetitieve gameplay echt veel leuker wordt.

En hé, die graphics blijven fucking pauper! Daar is zelfs bij de PU geen discussie over mogelijk! ✖

Game: Borderlands
Release: 20 oktober 2009
Reden van niet spelen: Kots. Op het scherm! Daarbij heb ik niks met grindy shooters waarbij er cijfers uit de vijand komen in plaats van bloed, dus stond Borderlands in 2009 hélemaal onderaan het verlanglijstje.
Verouderd? Behoorlijk. De lo-res textures verraden dat we met een bijna tien jaar oude game te maken hebben, en ook met de eindeloze, oersimpele quests kom je tegenwoordig echt niet meer weg.
Aanrader? Alleen met héél veel tijd en héél weinig geld kun je overwegen om Borderlands uit de budgetbak te trekken. Anno 2018 bieden Destiny of The Division een beter en vooral moderner alternatief.

APPEN MET EEN BORDERLANDS-BASHER

Speciaal voor deze PURevanche vroeg ik Wouter hoe hij anno 2018 tegenover Borderlands staat.

Graddus
Yo man, hoe denk jij inmiddels over Borderlands?

Wouter
Nog steeds meh. Heel erg meh. Het stijltje, de grind: het is gewoon niet aan mij besteed. De oorspronkelijke Borderlands was awesome, met een serieuze, Mad Max-achtige stijl. Maar toen gingen ze bezuinigen en werd 't van die cheape cel-shaded shit. Ter compensatie stopten ze er kuthumor in.

Graddus
Oké. Dit weekend ga ik deel 1 proberen en heb er ook lage verwachtingen van.

Wouter
Succes dan! Of beter gezegd: sterkte!

2009 SCORE **75**



Borderlands is een oppervlakkige game die heel leuk is om een paar avonden samen met een maat te spelen. Aan het idee van Gearbox mankeert ook niks, maar ze hebben veel concessies moeten doen om het draaiend te krijgen voor de Xbox 360 en PS3. Wat overblijft is een simpele, grauwe shooter met een grote open wereld die soms iets te weinig weet te boeien.

2012
Borderlands 2
2012
Borderlands Legends
2014
Borderlands: The Pre-Sequel!
2014
Tales from the Borderlands

2018 SCORE **69**



Borderlands is minder tergend dan ik dacht, wat vooral te danken is aan de vele loot en toffe RPG-elementen. Houd je echter van shooters, dan zijn er 266.287.115 betere alternatieven, terwijl ook liefhebbers van mooie graphics (of überhaupt graphics) hier beter bij uit de buurt blijven.

BORDERLANDS

EIGEN SCHULD, DIKKE VETTE BULT

De singleplayer mode is dood

Er is onder gamers veel verontwaardiging over het verdwijnen van de traditionele, lineaire singleplayer campaign. Maar hun zaak staat natuurlijk niet sterk als uit recent onderzoek blijkt dat gemiddeld nog geen derde van de gamers dit soort campaigns uitspeelt ...

Dat gemiddelde van 30 procent valt moeilijk te rijmen met de enorme woede onder Call of Duty-fans toen Treyarch aankondigde dat het de singleplayer campaign uit Black Ops IIII zou slopen. Of ze hard op hun achterhoofd gevallen waren. Ook Battlefield-fans balen al twee delen lang van de War Stories die zij in de maag gesplitst krijgen. Ze vinden deze Stories een slap substituut voor de SP-campaigns die DICE vroeger altijd maakte. En wat denk je van de haat jegens Bethesda, dat de Fallout-serie (oké, niet echt een lineaire SP, maar toch) 'online only' maakte? Het interweb kookte bijkans over.

RAARRR ...

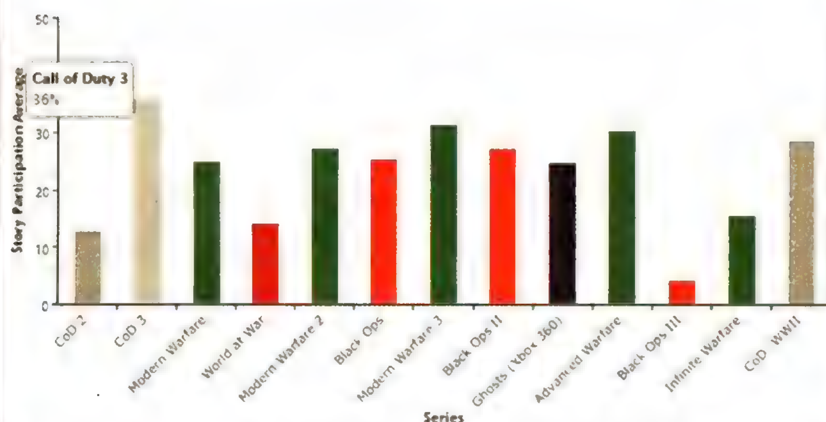
Het onderzoek dat die 30 procent aan het ligt bracht, werd uitgevoerd door Trueachievements.com. Het bedrijf kwam tot deze toch wel ontluisterende conclusie doordat het kan zien wie een achievement of trophy voor het uitspelen van de game scoort. En dat doen veel gamers dus niet. Bijna geen enkele game in deze statistieken scoort een hoger percentage dan 50 procent. Dat verbaast ons eigenlijk best wel; als je 60 euro betaalt voor een spel, dan wil je daar toch het maximale uit halen? Dan speel je een campaign toch niet maar voor de helft?! Of het moet zo zijn dat er echt iets aan de hand is; dat de campaigns bijvoorbeeld slechter zijn dan voorheen. Of zit de nieuwe generatie gamers niet meer te wachten op een goed verhaal? Misschien beschouwen ze de lineaire campaigns als te 'sturend' en niet meer van deze tijd? In elk geval kunnen wij – als we deze cijfers zo zien – de developers geen ongelijk geven wanneer ze besluiten zich vooral op de multiplayer-modus te richten. Waarom zou je bakken met geld uitgeven aan iets wat slechts een derde van de gamers speelt?

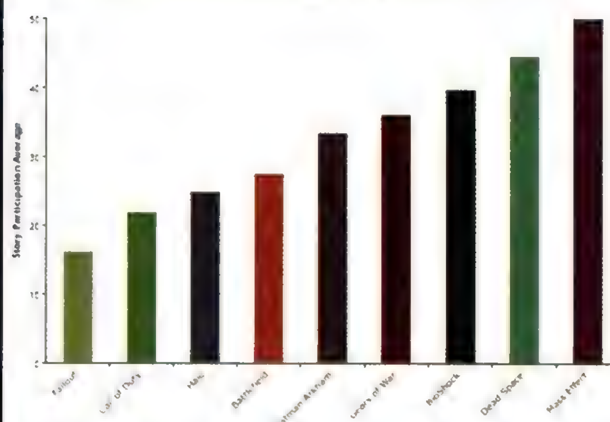
EN WIJ DAN?

Laten we eens proberen uit te vogelen wat gamers ervan weerhoudt om de campaign steevast uit te spelen. We kunnen een enquête houden, maar dan bereik je nooit iedereen. Laten we daarom eerst eens naar onszelf kijken. We zijn bij de PU naast redacteur immers ook gamers in hart en nieren. We zouden dus dezelfde gevoelens en emoties moeten hebben als de doelgroep. Natuurlijk, als we een spel testen, dan behoort het tot je beroepsethiek om de campaign uit te spelen. Maar in onze vrije tijd kunnen we doen en laten wat we willen. Hoe ziet ons gamegedrag er dan uit? Behoren wij tot de 30 procent bikkels die tot het bittere eind doorgaan, of skippen we de campaigns ook regelmatig? En zo ja, waarom dan?



Jurjen is eerlijk: "Als ik een game moet reviewen, probeer ik 'm sowieso altijd uit te spelen. Maar bij games die ik 'voor de lol' speel, haal ik zelden de aftiteling. Oorzaak? Het luxeprobleem dat er altijd wel weer een andere game is die ik moet testen, maar ook omdat er naast de tv een groeiende stapel









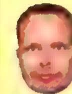






games ligt die ik eigenlijk óók nog wil spelen. Dat zorgt ervoor dat ik eerder geneigd ben om met een game te stoppen als het allemaal wat te vermoeiend wordt – een eindbaas waarbij ik een paar keer sneuvel, een puzzel die ik niet snel genoeg oplos, dat werk. Dan denk ik al snel: effe iets anders tussendoor ... om vervolgens nooit meer terug te keren."


Dennis is iemand die altijd voor SP gaat. "De charme van gamen is voor mij dat ik me helemaal kan afsluiten van de 'echte' wereld. Uitspelen is echter iets anders. Dat doe ik bij misschien 60 procent van de games." De reden voor het stoppen is volgens Dennis vrij simpel. "Ik stop vaak omdat ik gewoon even geen tijd heb, en dan laat ik een game te lang liggen. Dan ben ik óf ondertussen vergeten waar ik mee bezig was en hoe de controls waren, óf er is een andere game die ik wil spelen. Ik moet wel toegeven dat ik het fijne gevoel van een game uitspelen wel mis."


Samuel prefereert net als Dennis de SP-ervaring en denkt dat hij ze in 70 procent van de gevallen uitspeelt. "Ik haak af als een game het verhaal voornamelijk wil vertellen in plaats van dat ik het zelf mag ervaren. Te veel cutscenes, te veel geouwehoer, te veel tekst – dat werk. Laat me gewoon lekker op knoppen drukken, dammit!"

JJ herkent zich in de verhalen van Jurjen en Dennis. "We krijgen natuurlijk een hoop games; dat schept een probleem. Maar ik denk dat deze situatie toch redelijk te vergelijken is met die van 'gewone' gamers. Ook zij hebben te veel aanbod. Ooit was een game gewoon een singleplayer van tien uur, en dan was het klaar. Dan kocht je de volgende game. Vandaag de dag biedt een game met al die verschillende modes en de DLC die een spel fris houdt zó veel content dat je keuzes moet maken. En die keuze valt dan vaak op het niet uitspelen van een campaign – deels omdat de multiplayer lonkt, deels omdat de developers gewoon minder (toffe) SP's maken. En dat komt weer doordat de focus binnen het ontwikkelingsproces vandaag de dag op MP ligt."


Ook Martin gaat met de billen bloot. "Ik speel zeker niet alles uit – laten we zeggen zo'n 25 procent. Een verhaal moet me echt bij mijn nekvel grijpen om er tot het bittere eind mee door te gaan. Dat komt vooral doordat ik een flinke collectie heb om uit te kiezen en de tijd schaars is met een gezin. Dus boeit een game me niet, dan spring ik snel over op een andere!"


Graddus is de uitzondering op de regel. Hij speelt vrijwel al z'n games uit, hoe slecht ze ook zijn. "Vroeger wilde ik zelfs álles platinummen, maar daar ben ik toch maar mee gestopt. Het enige waarbij ik soms afhaak, zijn wazige JRPG's van 100+ uur die me niet snel genoeg bij de strot grijpen."

CONCLUSIE?

Een voorzichtige rekensom leert dus dat wij inderdaad de trend van de 'gewone gamer' volgen. Ook wij spelen de campaigns vaker niet dan wel uit. En de reden is waarschijnlijk eveneens dezelfde: er is te veel anders te doen. Dat betekent in het geval van de gamers: dikke MP's, enorme open werelden, uitgebreide DLC-pakketten en zelf live streamen, waardoor een SP vaak het eerste is dat wegvalt. Een MP kun je immers effe snel tussendoor doen. Je moet echt diep in een SP duiken om in de vibe van het spel te blijven. Een week niet spelen, is meteen vergeten hoe alles ook alweer zat.
De industrie ziet dat en past zijn beleid aan. Games kunnen vandaag de dag (veel) meer vermaak bieden dan alleen vijftien uur singleplayer – vermaak dat ook nog eens beter scoort onder de gamers. Logisch dat er dan minder campaigns komen en er minder aandacht aan wordt geschonken. Lijkt toch op een gevalletje eigen schuld, dikke bult. ✖



NATIVE 4K, CHECKERBOARD EN UPSCALING

ECHT 4K? OF SCALE 'T TOCH EEN BEETJE?

Hoewel de huidige consoles niet sterk genoeg zijn voor 4K-gaming, kun je er dankzij de PS4 Pro en Xbox One X toch gebruik van maken. Hoe werkt dat precies en waarom zien niet alle 4K-games er even strak uit? Florian geeft z'n haarscherpe visie!



Met 4K hebben we het eigenlijk over een resolutie van 4096 x 2160, maar in de wereld van tv's en monitors is het door het beeldformaat in feite een resolutie van 3840 x 2160. Als games zonder technische poespas vanuit de engine in deze resolutie draaien, hebben we het over 'native 4K', en dat is by far de mooiste output. In dit geval worden er werkelijk vier keer zoveel pixels als in full hd aangestuurd en worden er details zichtbaar die je normaal nooit zou zien.

Er zit echter één groot nadeel aan native 4K. Om al die pixels aan te sturen heb je namelijk gruwelijk veel power nodig in de vorm van een processor en videokaart, en laat dat nou net een probleem zijn in de mainstream consoles. Dikke game-pc's kunnen inmiddels goed omgaan met 4K, maar de PS4 Pro en Xbox One X lopen behoorlijk achter. Om 4K toch min of meer mogelijk te maken op de consoles, wordt gebruikgemaakt van diverse technieken, waarbij we het eigenlijk hebben over het upscalen van de footage, om je de illusie van 4K te geven.

UPSCALING OP TV EN CONSOLE

Ook 4K-tv's kunnen beelden upscalen. Als je bijvoorbeeld een dvd op een 4K-tv kijkt, zal de tv het beeld upscalen van 480p naar 2160p. De techniek waarmee tv's beelden upscalen, verbetert de laatste jaren snel, maar heel simpel gezegd wordt het beeld nog steeds uitgerekt naar de extra beschikbare pixels.

Zoals gezegd telt een 4K-scherm uit vier keer zoveel pixels als een full hd-scherm. 4K-footage heeft dus ook vier keer zoveel data als full hd-footage. Wanneer je full hd-footage bekijkt op een 4K-scherm, wordt de data van één full hd-pixel dan ook over vier 4K-pixels uitgerekt. Dat geeft een beetje het idee van 4K, aangezien er meer pixels worden 'ingekleurd', maar het beeld wordt er niet echt scherper van.

Consoles hebben meer kracht dan de ingebouwde processor in tv's en kunnen daarmee gebruikmaken van geavanceerde upscale-technieken, waarbij het beeld niet simpelweg wordt uitgerekt over de extra pixels, maar de extra benodigde data voor de extra pixels als het ware wordt berekend en ingeschat.

VERSCHILLENDE TECHNIEKEN

De meest simpele techniek die wordt gebruikt in de PS4 Pro en de Xbox One X, is de game in 1440p draaien, een resolutie die tussen full hd en 4K in zit. Dat maakt het beeld op een 4K-tv al een stuk scherper ten opzichte van full hd, aangezien er meer data beschikbaar is. Terwijl er bij full hd één pixel moet worden uitgesmeerd over vier 4K-pixels, is dat bij 1440p ongeveer één pixel over twee 4K-pixels. Het verschil tussen full hd en 1440p op een 4K-tv is behoorlijk groot, maar vooral bij snelle bewegingen is het toch ook duidelijk geen native 4K, aangezien er nog steeds te veel data ontbreekt. Vooral games die in 30 frames per seconde draaien komen redelijk weg met 1440p op een 4K-scherm. Kijk bijvoorbeeld naar Spyro Reignited Trilogy.

Een andere, gelukkig veel minder voorkomende optie is het halveren van de horizontale resolutie. Hierbij draait een game dan in 1920 x 2160 in plaats van 3840 x 2160. Dat is de slechtste optie, aangezien de data dan maar over de helft van het scherm wordt uitgerekt. Hierdoor is de helft scherp en de andere helft wazig. Developers zijn het er zo ongeveer unaniem over eens dat deze techniek moet worden vermeden, maar uitgerekend Rockstar – een van de grootste developers op deze aarde – heeft er schijt aan.

Het is simpelweg onbegrijpelijk waarom Rockstar ervoor heeft gekozen om Red Dead Redemption 2 met deze techniek uit te brengen voor de PS4 Pro. Het beeld is superwazig in vergelijking met de Xbox One X-versie, die de game wél in native 4K draait. Het is zo erg dat er petities en talloze volgeschreven forum-posts online staan van teleurgestelde gamers. Ook ik heb de PS4 Pro-versie om moeten wisselen voor de Xbox One X-versie; ik vond de game op de PS4 Pro zo goed als onspeelbaar.

Een goede upscale-techniek is dus ontzettend belangrijk; Red Dead Redemption 2 is daar het beste (pijnlijke) voorbeeld van.

CHECKERBOARD FOR THE WIN

Verreweg de mooiste resultaten worden geboekt met de zogenaamde temporal injection- of checkerboard-technieken. Nu is dat een megatechnisch verhaal, maar heel simpel gezegd worden er door het gebruik van deze technieken data en invulling van pixels berekend in plaats van simpelweg uitgerekt. De game draait intern dan bijvoorbeeld op 1600p of 1800p, en de extra data wordt berekend aan de hand van de data van vorige frames.

Het werkt technisch niet helemaal zo, maar om het simpel te houden zou je voor checkerboard kunnen stellen dat er van de vier extra pixels ten opzichte van full hd al drie zijn ingevuld met data en er nog maar één extra hoeft te worden ingevuld. Dat gebeurt zoals gezegd niet door het beeld simpelweg

Vier keer zoveel pixels betekent vier keer zo scherp en dus is er veel meer detail in het gezicht van Batman zichtbaar.

Duidelijk is te zien hoe checkerboard het beeld scherper kan maken dan full hd, in plaats van het beeld simpelweg te upscalen.

Het formaat van alle resoluties tegenover elkaar: 4K heeft vier keer zoveel pixels als full hd.

Het verschil tussen de PS4 Pro en de Xbox One X in scherpte! Nou ja, met een dikke knipoog ...

uit te rekken, maar door naar vorige frames te kijken. Hierbij gokt de software wat er te zien moet zijn in die ene pixel ten opzichte van de rest.

Dat werkt als een malle, en omdat er maar zo weinig extra data toegevoegd hoeven te worden, is dit af en toe niet van native 4K te onderscheiden. Kijk naar games als God of War, Horizon: Zero Dawn en Spider-Man. Deze techniek kost developers veel meer tijd, moeite en geld, maar het resultaat is over het algemeen verbluffend. In een perfecte wereld zouden Sony en Microsoft developers moeten verplichten deze techniek in hun games te gebruiken om ze te mogen uitbrengen op de PS4 Pro en Xbox One X.

XBOX ONE X VS PS4 PRO VS NEXT-GEN

Er zit ook nog wel een redelijk groot verschil in de kracht van de PS4 Pro en de Xbox One X. In de praktijk komt het er vaak op neer dat games op de Xbox One X net effe een tandje hoger draaien in resolutie dan op de PS4 Pro. Als een game op de PS4 Pro bijvoorbeeld gebruikmaakt van 1600p met checkerboarding, draait de game op de Xbox One X in 1800p of zelfs native 4K. Hierdoor zien de meeste multiplatformgames er net wat strakker uit op de Xbox One X, aangezien de resolutie dichter bij 4K zit en er dus minder upscaling nodig is.

Toch is ook de Xbox One X eigenlijk net niet krachtig genoeg voor native 4K-gaming. Met checkerboardtechnieken komen developers een heel eind, maar voor echte native 4K-gaming is nog krachtiger hardware nodig. De next-gen PlayStation en Xbox zullen dan ook met native 4K in het achterhoofd ontwikkeld worden, en hopelijk worden ze beide dit jaar aangekondigd met heel misschien zelfs wel een launch eind dit jaar. Kan. Niet. Wachten. ✖

Sony noemt de PS4 Pro wijselijk een console met 'Dynamic 4K Gaming'. Eigenlijk een ander woord voor 'net geen 4K'.

De 4K-compatible chipset van de Xbox One X. Microsoft is er zo trots op dat het 4K-logo op de chip zelf staat!

Het verhaal achter ...

Super Smash Bros. Ultimate



Met zijn 74 vechters, 800 muziektracks en 1.297 Spirits uit tientallen franchises is de nieuwste Smash een krankzinnig uitgebreide game. Om te illustreren hoe zo'n krankzinnig uitgebreide game werkelijkheid kon worden, reisde Jurjen voor ons door twintig jaar gamegeschiedenis.

We schrijven eind jaren negentig. Het zijn de hoogtijdagen van het vechtspellengenre, met grote successen (zowel in arcades als op consoles) voor één-tegen-één-vechtfranchises als Streetfighter II, Mortal Kombat, Tekken, Killer Instinct en Virtua Fighter.

Tegen die achtergrond werken bij de Japanse ontwikkelaar HAL Laboratory drie mensen aan een vechtspel. Ze willen iets nieuws in het genre maken. Een vechtspel dat geschikt is voor vier spelers tegelijk, maar zonder de ingewikkelde knoppencombinaties die de meeste vechtspellen voor speciale acties vereisen, zodat iedereen het kan spelen en er meer ruimte is voor improvisatie en spontane acties. Ze noemen hun vechtspel Dragon King.



weetje • weetje

Ondanks de lange dagen die Sakurai maakt om zijn eigen games te perfectioneren, blijft hij een enthousiast speler van andermans games. Hij speelt sowieso veel oude games uit zijn enorme collectie als research voor zijn Smash-games, maar laat zich ook graag inspireren door de nieuwste games, met Red Dead Redemption 2 en de nieuwste Spider-Man als recente favorieten.

Het geluid wordt verzorgd door ene Hirokazu Ando. Het programmeerwerk door de baas van HAL Laboratory, iemand die later wereldberoemd werd als directeur van Nintendo en het brein achter het succes van de Wii en Nintendo DS: de in 2015 helaas overleden Satoru Iwata.

De derde ontwikkelaar en feitelijke bedenker van Dragon King: The Fighting Game is de toenmalige twintiger Masahiro Sakurai, die op dat moment aan planning, specs, design, modellen en moves voor 'zijn' game werkt. De game die in 1999 onder de naam Super Smash Bros. het licht zal zien.

Nintendo-personages

Wanneer de game nog onder de naam Dragon King in ontwikkeling is, hebben de personages geen namen of gezichten. Het idee om er Nintendo-personages van te maken, komt van Sakurai. Die verwacht dat een nieuw vechtspel voor consoles niet goed gaat verkopen als er geen bekende personages op de hoes staan. En omdat hij zijn vechtspel ook maakt om de analoge stick van de N64 op nieuwe manieren te benutten, denkt hij dat Nintendo misschien wel mee wil gaan in zijn idee om Mario en andere Nintendo-helden in de game te plaatsen.

Zijn baas Iwata ziet het idee meteen zitten en weet het via zijn – dan al – goede contacten bij Nintendo voor elkaar te krijgen: ze mogen de gezichtloze personages uit Dragon King: The Fighting Game veranderen in twaalf helden uit Nintendo-games. Waaronder uiteraard Super Mario, Link, Kirby en Donkey Kong, maar ook minder voor de hand liggende figuren als Pikachu, Ness en Captain Falcon.

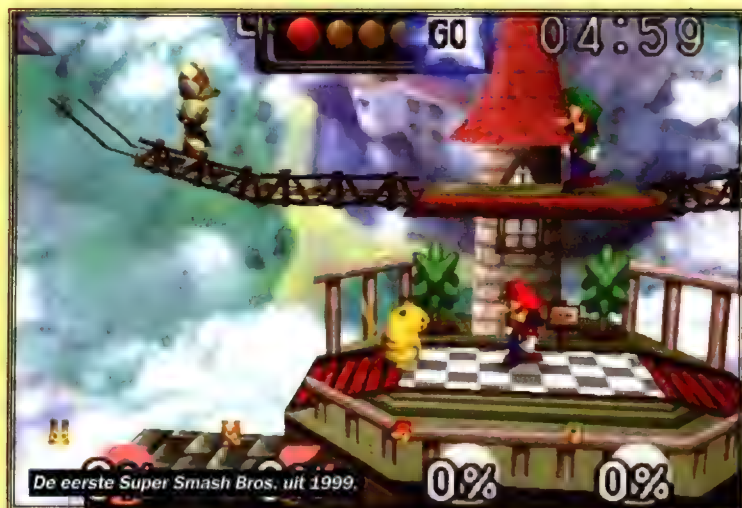
Het idee dat deze geliefde Nintendo-personages uit zulke uiteenlopende franchises de strijd met elkaar aangaan, valt bij de aankondiging van de eerste Smash niet bij alle fans in goede aarde. Helemaal niet als bekend wordt dat de game niet wordt ontwikkeld door Nintendo zelf, maar door het nog vrij nieuwe en onbekende HAL Laboratory, dat tot op dat moment alleen nog maar drie Kirby-spellen en een matige RPG had uitgebracht.





weetje • weetje

Sinds de Wii U-versie van Smash wordt Sakurais studio Sora bij de ontwikkeling geholpen door Bandai Namco, en dit was ook bij de ontwikkeling van de Switch-versie weer het geval.



De eerste Super Smash Bros. uit 1999.


Super Smash Bros. Melee verscheen in 2001.




Super Smash Bros. Voor de Wii U uit 2014.



Toch krijgt dit Nintendo-vechtspel bij de release in 1999 een warm onthaal met hoge cijfers en goede verkopen, die uiteindelijk oplopen tot 5 miljoen exemplaren wereldwijd.



weetje • weetje

Voordat hij aan de Smash-serie begon, bedacht Sakurai het personage Kirby, dat aanvankelijk eigenlijk een placeholder was, maar uiteindelijk toch een heus blijvertje bleek.

Melee

Zo'n succes vraagt natuurlijk om een vervolg. Of beter nog: vervolgen. En die komen er dan ook.
In 2001 verschijnt Super Smash Bros. Melee voor de GameCube. Dat die game met veel meer mensen en een veel groter budget is gemaakt dan het eerste deel, is aan alle kanten te merken. Zo biedt Melee toegang tot 26 personages en 29 stages, meer dan twee keer zoveel als in de voorganger. Ook kunnen spelers deze keer maar liefst 293 trophy's verzamelen, die stuk voor stuk zijn gebaseerd op bekende of juist heel obscure personages en voorwerpen uit het Nintendo-universum, waarmee de Smash-serie ook een beetje een lesje gamegeschiedenis wordt. Daarnaast wordt Melee door de diepere gameplay (ten opzichte van zijn voorganger) en de interessante balans tussen al die verschillende personages al snel een favoriet in de competitieve gamewereld.

De verschillende rollen van Smash, als game die voor iedereen toegankelijk is, als viering van de gamegeschiedenis én als competitieve game, worden voortgezet in volgende delen voor de Wii, Wii U en 3DS. Toch krijgt Sakurai vanuit de competitieve scene regelmatig kritiek op zijn keuzes. Dat hij zich die aantrekt, blijkt wel uit de filmpjes waarin hij uitvoerig ingaat op zaken die de doorsneespeler worst zullen zijn, zoals animatieframes en ledge-cancelling. Toch wil hij ook niet doorschieten in zijn verlangen de nogal vocale esports-community te bedienen. Smash moet ook gewoon een game blijven waar kids of beginnende spelers snel mee aan de slag kunnen, en waarin je ook weleens door dom geluk kunt winnen.

Ultiem

Eén ding kan niemand Sakurai verwijten: dat hij bij nieuwe delen de kantjes ervan afloopt. Bij elk nieuw deel worden weer nieuwe en verrassende personages, levels, items en spelstanden geïntroduceerd. Allemaal uitvoerig getest door Sakurai zelf, die het als workaholic gewend was elke dag van 's ochtends vroeg tot 's avonds laat te werken, ook tijdens de weekenden. Een arbeidsethiek die natuurlijk niet erg gezond is, en tijdens de ontwikkeling van de vierde Smash dan ook leidde tot een lelijke blessure aan zijn rechterarm. Sindsdien doet hij het, met 50-urige werkweken, iets rustiger aan. Maar dat doet niets af aan zijn perfectionisme. Volgens Sakurai heeft hij nog nooit iets gemaakt waar hij helemaal tevreden over is, en is dat gevoel de motor die hem drijft bij elk nieuw deel in de Smash-serie.
Sakurais perfectionisme drijft zijn personeel soms tot wanhoop, maar wordt ook gewaardeerd en moedigt hen aan steeds weer iets verder te gaan dan de spelers verwachten. Maar ook al zijn de werknemers van Sakurais eigen studio Sora inmiddels wel wat gewend, toch schrikken ze wel even als hij ze eind 2015 vertelt wat hij voor de Switch-versie van Smash van plan is.
Sakurai deelt zijn wens: dat alle personages die ooit in een Smash-game meeknokten zouden terugkeren in dit ultieme deel, inclusief aangepaste acties en bijgewerkte uiterlijkheden.
Sakurai: "Toen ik dat vertelde, klonken eerst kreten van verbazing. Daarna bleef het heel lang stil."
Inmiddels weten we dat Sakurai en zijn team de klus weer hebben geklaard. ✖



weetje • weetje

Naast diverse Kirby- en Smash-games heeft Sakurai in 2012 ook een Kid Icarus-game uitgebracht. Nóg minder bekend is z'n Tetris-achtige Meteos uit 2005, dat hij ontwikkelde in samenwerking met ontwikkelaar Tetsuya Miziguchi, die in de jaren negentig furore maakte met Sega Rally Championship en Space Channel 5, en ons leven onlangs nog verrijkte met Tetris Effect.


Super Smash Bros. Ultimate.



WOW! NET ECHT!

DE MEEST REALISTISCHE GAMES OOIT

WHAM!

Games dienen vooral ter vermaak, al zijn er ook titels die een compleet andere insteek hebben: de werkelijkheid zo dicht mogelijk benaderen. Graddus checkt per genre wat de meest realistische game is ... en of ze een beetje leuk zijn, natuurlijk!



SHOOTER

ARMA 3

Wat is het?

Laatst speelde ik Battlefield V, maakte ik een dikke vette sniper-kill en voelde ik me helemaal het mannetje. Toen startte ik Arma 3 en legde ik binnen 3 seconden het loodje! Yep, in deze militaire sandboxer geen speciale powers of supercharged jetpacks, maar gewoon keiharde laarzen-op-de-grond en gezicht-in-de-modder oorlogsvoering. Hooah!

Waarom is het realistisch?

De meeste shooters geven je drie lichaamshoudingen van waaruit je kunt schieten: staand, bukkend of liggend. In Arma 3? Vijftien! Het spel en z'n vele mods simuleren zo ongeveer elk aspect van het soldatenleven, waarbij je nog net niet de steentjes uit je legerlaarzen moet halen omdat ze zo irritant in je voetzool prikken.

Is het ook een beetje leuk?

Arma 3 kan aanvoelen als werk en da's niet iedereens koppie thee. Lijkt het jou wél leuk om elk halfuur je Katiba Assault Rifle in te vetten? Dan heb je er een World of Warcraft-achtige verslaving bij!

VLIEGSIMULATIE

MICROSOFT FLIGHT SIMULATOR

Wat is het?

Hoewel PU-redacteuren door hun grote aantal vlieguren (lees: snoepreisjes) absoluut als luchtvaartkenners mogen worden bestempeld, schiet zelfs onze kennis tekort om echt iets zinnigs over Microsoft Flight Simulator te zeggen. We doen dan ook al jaren geen recensies meer van deze ÜBER-hardcore nerd-sims.

Waarom is het realistisch?

Al die lampjes en knopjes, poeh hé ... Het zijn er simpelweg te veel voor mensen die nog net een Senseo-apparaat kunnen aanzetten. Maar zelfs al ben jij zo'n g33k die wél snapt wat ie moet doen, dan bestaat er alsnog een dikke kans dat je in slaap valt wanneer je je realiseert dat een 'potje' Amsterdam – New York al snel het hele weekend in beslag neemt.

Is het ook een beetje leuk?

Het houdt je in elk geval van de straat. En zoek je toch meer actie, dan kun je altijd nog proberen het aluminium bakbeest in de hoofdstraat van een Vinex-wijk te parkeren ...





ROLE-PLAYING GAME

KINGDOM COME: DELIVERANCE

Wat is het?
Kingdom Come: Deliverance bootst op realistische wijze het 15de-eeuwse leven in de Bohemen (het gebied rondom Praag) na. Dat betekent dus niet alleen vechten tegen de Koemanen, maar ook eten, slapen en je kleding wassen omdat je anders naar paardenschijt stinkt. Het is een westerse RPG zonder fantasy, en da's behoorlijk uniek.

Waarom is het realistisch?
Ooit een game gespeeld waarin boeken in een soort onbegrijpelijk blabla-taaltje zijn geschreven omdat je eerst moet leren lezen? Een game die tientallen voedselproducten bevat met elk hun eigen houdbaarheidsdatum? Een game waarin je chicks eerst op date moet nemen omdat het in het echt ook een eeuwigheid duurt voor je erop mag? Kingdom Come doet het allemaal, en meer.

Is het ook een beetje leuk?
Het hangt ervan af of de gortdroge, humorloze tone of voice je pakt. Laat je je echter opslokken door deze middeleeuwse levenssimulator, dan kan het belachelijk episch zijn.



BUILDING SIM

CONSTRUCTION SIMULATOR

Wat is het?
Building sims; je houdt ervan of je háát ze. Ik val in de eerste categorie en geniet dus met volle teugen van SimCity, Theme Park en Cities: Skylines. Een stapje hoger op de realismeladder vinden we Construction Simulator. Hier geen arcady weergave van de werkelijkheid, maar echt WERKEN voor je centen.

Waarom is het realistisch?
Het hele bouwproces – van het aanleggen van de riolering tot het dekken van het dak – wordt in Construction Simulator nagebootst. Er zijn geen shortcuts, zelfs niet voor schijtklusjes als dingen op je heftruck plaatsen. Slik!

Is het ook een beetje leuk?
Met je verstand op nul heeft Construction Simulator een soort zen-achtige werking. Ideetje voor de 2019-editie: laat af en toe een lekker wijf langslopen waar je met je bouwvakkersharses naar kunt fluiten! [Graddus, kom eens onder die steen vandaan! – Ed]



RACEGAME

ASSETTO CORSA

Wat is het?
Vergeet Project Cars, vergeet Gran Turismo Sport; Assetto Corsa is de meest realistische racegame op de planeet. Dat betekent niet eens dat het per se de móeilijkste racer is, maar vooral dat je – net als in het echt – verschrikkelijk hard moet werken om je bolide überhaupt op de baan te houden. Maar áls ie dan eenmaal gaat, oe-la-la!

Waarom is het realistisch?
Omdat je met ongeveer 12.037 dingen rekening moet houden. Bandentemperatuur, onder- en overstuur, weersomstandigheden en natuurlijk de manier waarop het zwaartepunt van je auto constant verschuift. Daarnaast zijn de tracks dankzij geavanceerde laserscantechnologie tot op de millimeter nauwkeurig nagebouwd.

Is het ook een beetje leuk?
Het racen zelf is geweldig, maar buiten de baan is Assetto Corsa helaas minder spectaculair. Het is erg steriel allemaal, en dat schrikt veel spelers toch af.



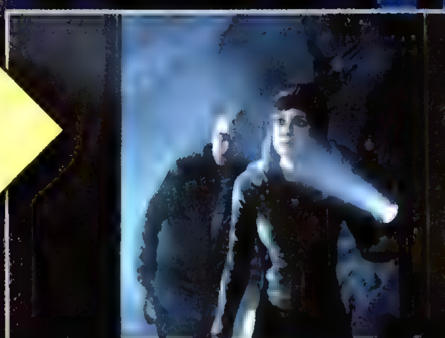
SURVIVAL-HORROR

UNTIL DAWN

Wat is het?
Een groep Amerikaanse highschool-tieners wordt tijdens een overnachting op een besneeuwde berg aangevallen door een dolgedraaide gek. Of is er meer aan de hand? Yep, Until Dawn vinkt alle horrorclichés af, maar biedt door z'n realistische graphics, alsook je eigen invloed op het verhaal, toch een unieke ervaring.

Waarom is het realistisch?
Ik cheat een beetje, want tegen het eind trekt Until Dawn alsnog een soort paranormaal konijn uit de hoge hoed. Dat is echter maar 10 procent van de game. Voor de rest is dit een extreem realistisch horrorfestijn met zeer brute kills (vleeshaak in je kaak!) en een voortdurend gevoel van 'dit zou mij ook kunnen overkomen'.

Is het ook een beetje leuk?
Hell yeah! Until Dawn is een van mijn favoriete PS4-exclusives. Wanneer komt die sequel, Sony?! ✖



VECHTGAME

UFC

Wat is het?
UFC staat voor Ultimate Fighting Championship en is zo'n beetje de bruutste vechtsport op aarde. Schoppen, slaan, choken; het enige wat binnen de octagon níet is geoorloofd, is een shank uit je broek pakken en je tegenstander tussen z'n ribben prikken. De gelijknamige games van EA simuleren de sport tot in detail.

Waarom is het realistisch?
Qua gamegeweld ben ik best wel wat gewend, maar de eerste keer dat ik iemand knock-out sloeg in UFC kreeg ik serieus kippenvel. De rauwheid waarmee je vuisten op zo'n schedel klappen, man ... Damn! EA's games zijn qua physics onovertroffen, waarbij de zweet- en bloedspetters in het rond vliegen en beide vechters er na elke match slechter uitzien dan een lijk dat vier maanden in zee gelegen heeft.

Is het ook een beetje leuk?
Absoluut! Tenzij het gevecht naar de grond gaat ...



DE MEEST ONREALISTICHE GAMES OOIT

Vind je het maar saai, dat realisme? Steek dan een van deze spellen in je console!
- **Shooter:** Fortnite
- **Vechtgame:** Pokkén Tournament
- **Role-playing game:** Zo'n beetje elke Japanse
- **Racegame:** Mario Kart
- **Building sim:** Minecraft
- **Survival horror:** Five Nights at Freddy's
- **Vliegsimulatie:** Sky Girls – Flight Attendants (zie screen)



De Van Gogh van gaming

SYMPHONY OF THE NIGHT

Het is raar dat we dit anno 2019 nog moeten uitleggen, maar videogames zijn kunst. Ze zijn immers het product van creatieve menselijke uitingen, en we schrijven (meestal) een hogere esthetische waarde aan ze toe dan aan 'normale' dingen.

Videogames zijn dus kunst. Met andere woorden: videogames zijn mooi en laten ons dingen voelen, yo. Maar soms zijn de paralellen tussen games en gevestigde kunst nog een heel stuk directer, zoals tussen het oeuvre van de bekende Nederlandse schilder Vincent van Gogh en Castlevania: Symphony of the Night.

Kleurgebruik

Wie aan Vincent van Gogh denkt, denkt direct ook aan kleur. En dan vooral aan felle kleuren; de kleuren van gele zonnebloemen, de heldere blauwe lucht en groen gras. Van Gogh wordt gezien als iemand wiens werk kan worden gerekend tot het (post) impressionisme. Deze kunststroming wilde door sterk gebruik van licht en kleur laten zien hoe mensen bijzondere momenten beleven. Vincent van Gogh ging daarbij zelfs een stapje verder door expres gebruik te maken van contrasterende kleuren: kleuren die op de kleurencirkel tegenover elkaar liggen, zoals groen en rood, of blauw en oranje. Hij begreep dat contrasterende kleuren elkaar versterken, wat verklaart waarom zijn landschappen zo ontzettend intens je aandacht grijpen.

Ook Castlevania: Symphony of the Night staat bekend om z'n kleurrijke vertoning. Hoofdrolspeler Alucard moet het kasteel van z'n vader Dracula verkennen, maar in tegenstelling tot wat je zou verwachten is het gigantische slot niet alleen een verzameling duistere tinten. Het kasteel is opgedeeld in meerdere gebieden, die allemaal thematisch uniek zijn, ook qua kleurgebruik. Je hebt de groenige muffe sfeer van de catacombes en mijnen, de bruine klassieke boeken en kasten van de bibliotheek, de blauwe ijzige mist van de vochtige grotten, de witgrijze muren van de koninklijke kapel waar je de donkerpaarse nachtlucht in al z'n glorie kunt aanschouwen. Nee, aan kleuren geen gebrek.

En uiteraard weet de game ook precies hoe gebruik te maken van contrasterende kleuren, zodat jij als speler duidelijk het verschil ziet tussen de achtergrond en de vijanden. Een voorbeeld hiervan is de bibliotheek, waar de blauw-paarse schermers en groen-blauwe vlooimannetjes duidelijk afsteken tegen al het goudbruin. Gotisch? Ja, dat is de game zeker, maar het is vooral een liefdesverklaring aan het kleurenspectrum.

Contrasterende stijlen

Soms lijkt het alsof Vincent van Gogh uit twee compleet verschillende personen bestond. Wie namelijk naar zijn bekendste schilderijen kijkt, zoals *De Aardappeleters* en *Zonnebloemen*, ziet aan de ene kant een somber, donker werk met veel bruin, grijs en zwart, waarbij naargeestigheid heerst en de sleur van het alledaagse centraal staat. Aan de ándere kant juist een vrolijke, felle schildering waarbij de natuur in al haar facetten gevierd lijkt te worden. Het bizarste is dat Van Gogh erg hard en direct tussen die twee stijlen leek te schakelen: tussen de eerder genoemde twee schilderijen zit maar drie à vier jaar tijd. Hoe dat kwam? Voornamelijk door de verschillende locaties: Van Gogh heeft in Nederland, België en Frankrijk gewoond. Parijs vond hij daarbij veel te druk, hard en koud, en daarom verhuisde hij in 1888 naar Arles in het zonnige zuiden van Frankrijk. Het is in Arles waar hij veel van z'n bekende, vrolijke kleurexplosies heeft geschilderd.

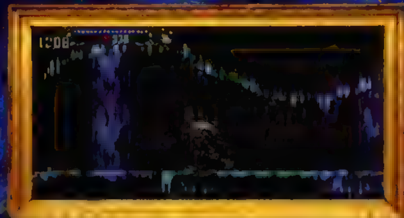
Symphony of the Night is in verrassend veel opzichten een combinatie van twee compleet verschillende stijlen. Dracula en Alucard zijn daarom ook elkaars tegenpolen: de eerste staat voor de haat jegens de mensheid, terwijl de zoon juist het goede en het mooie ziet in de mens ziet (net zoals Van Gogh in Parijs de nare

















kant van het leven zag en in Arles juist weer schoonheid vond). Datzelfde contrast is overal in de game zichtbaar: het ene moment bestaat de soundtrack uit klassieke composities, en het andere moment hoor je verrassend moderne jazz en rock door de speakers klinken. Het ene moment voel je je sterk en machtig, en het andere moment worden al je vampierkrachten weggenomen, zodat je je zwak en nietig voelt.

Maar het grootste contrast ontstaat wanneer je de game voor de eerste keer 'uitspeelt' en je het valse einde te zien krijgt, waarbij het kasteel zichzelf dupliceert. Dit tweede kasteel is een omgedraaide versie van de eerste en heeft een duisterder, melancholischer palet dan zijn voorganger. Het tegenovergestelde van wat er met Van Gogh gebeurde, dus.

Geen waardering

Hoewel de naam van Van Gogh tegenwoordig synoniem staat voor 'geweldige kunst', zijn oeuvre een heel eigen museum heeft in onze hoofdstad en er eind 2017 nog een schilderij van hem werd verkocht voor 70 miljoen euro, stierf Vincent jong, berooid en onbekend. Toen hij op 37-jarige leeftijd het loodje legde – waarschijnlijk door zelfdoding – had hij in z'n hele leven maar één schilderij weten te verkopen. Wel wist hij zelf hoe bijzonder zijn werk was. Hij zei ooit: "Ik kan niet het feit veranderen dat mijn schilderijen niet verkopen. Maar de tijd zal komen dat mensen zullen erkennen dat zij meer waard zijn dan de waarde van de verf die ik heb gebruikt."

Waarom hij obscuur bleef toen hij leefde? Omdat hij z'n tijd ver vooruit was; hij deed volledig andere dingen dan de meeste schilders van zijn tijd. Maar tegenwoordig is hij, na Rembrandt, de bekendste schilder die Nederland ooit heeft voortgebracht. Tja, soms duurt het even voordat mensen hun vooroordelen laten vallen en durven toe te geven dat ze iets eigenlijk heel erg tof vinden.

Zulke vooroordelen leven wellicht nog sterker in de wereld van gaming dan in die van de kunst. Gaming is namelijk altijd een medium geweest dat nauw verbonden is met technologische vooruitgang. Games worden vaak als goed gezien als ze grafisch indrukwekkend zijn, technisch veel aankunnen en innovatief zijn qua gameplay. Symphony of the Night was niets van dat alles. Sterker nog, als 2D-actieplatformer voor de PlayStation voelde het voor de consument (en zelfs veel critici!) als een stap terug ten opzichte van de 3D-titels die het systeem rijk was. Hierdoor verkocht de game erg slecht.

Pas later, toen men doorhad dat de elementaire 3D-beelden van de PlayStation de tand des tijds niet erg goed hadden doorstaan, was men bereid om opnieuw naar Symphony of the Night te kijken. Wat ze zagen was een instant-klassieker die een paar van de mooiste 2D-sprites ooit wist te combineren met strakke platformactie, een slim RPG-systeem, geweldige boss fights, een iconische soundtrack en het open level-design van de Metroid-games. Symphony of the Night wordt tegenwoordig gezien als een van de beste games ooit gemaakt.

Unanieme erkenning

Anno 2019 kun je gemakkelijk even een tripje naar het Van Gogh Museum maken. Of je kunt twee seizoenen Castlevania kijken op Netflix, die veel elementen lenen uit Symphony of the Night. Of je kunt kiezen uit zestien verschillende smaken Vincent van Gogh-wodka, allemaal gebaseerd op een ander schilderij (geen grap: google het maar). Of je kunt de hele soundtrack van Symphony of the Night luisteren op een speciale, gelimiteerde dubbel-lp die vorig jaar werd uitgebracht om het nalatenschap van de game te vieren. Of je kunt je verdiepen in kunstenaars die erdoor geïnspireerd zijn geraakt, zoals de expressionistische schilder Franz Marc. Of je kunt games spelen die thematisch en structureel erg goed naar Symphony of the Night hebben gekeken, zoals het volledig driedimensionale Dark Souls. Of je kunt een reproductie van een van Vincent van Goghs vele kunstwerken bestellen en die thuis ophangen. Of je kunt natuurlijk gewoon Castlevania: Symphony of the Night spelen via een van de vele heruitgaven die de game gekregen heeft, waarvan Castlevania Requiem: Symphony of the Night & Rondo of Blood voor PS4 de nieuwste is. Want hé, kunst is geweldig, maar een tijdloze videogame is het best. ✖

EPISCH VANAF DE EERSTE SECONDE

DE BESTE OPENINGSLE

Florian is van nature een behoorlijk ongeduldig ventje en kan games die je meteen in het diepe gooien dan ook zeer waarderen. In deze special de beste openingslevels in games ooit: de ultieme naar-de-strotgrijpers!

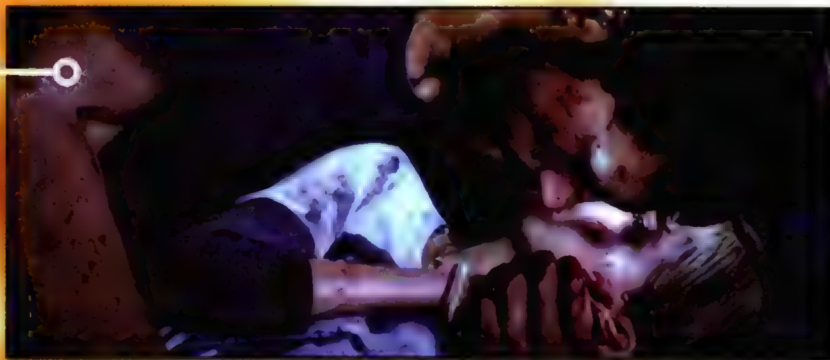


Vroeger, toen roken nog gezond en een mandarijn een traktatie was, waren we het er als gamers unaniem over eens dat het laatste level in een game in principe het beste level was. Dat was in oldskool games de ultieme test van alle skills die je in de loop van de game had opgebouwd. Het laatste level overmeesteren en daarmee vaak de ultieme eindbaas verslaan, had nog betekenis. Je was de baas van de klas! Tegenwoordig hebben games veel meer een Hollywoodachtige stijl, waarbij het laatste level of bossfight juist eerder een anticlimax is. Het gaat nu steeds meer om een supervette opening om gamers te pushen verder te spelen. In deze special een aantal voorbeelden van games die episch zijn vanaf de eerste seconde!

THE LAST OF US

The Last of Us heeft de meest emotioneel beladen intro in een game ooit. Als klein meisje word je wakker in bed en ga je in het huis op zoek naar je vader. Deze komt na een tijdje behoorlijk in paniek binnen gelopen. Nadat je vader wordt aangevallen door een bezeten buurman proberen jullie met de auto te vluchten. Al snel crash je en moet je te voet verder.

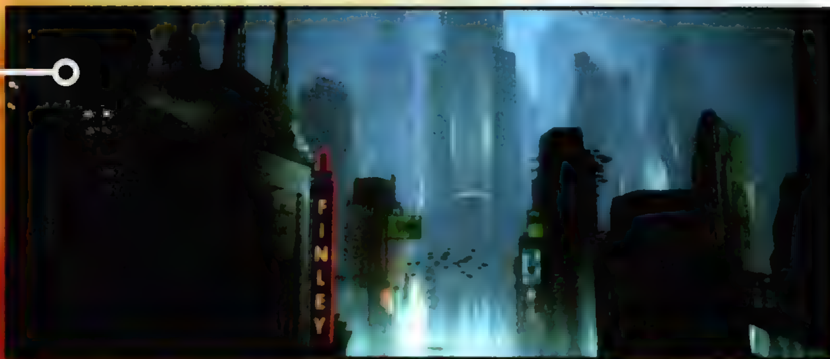
Na een tijdje kom je een militair tegen. In plaats van hulp te bieden, schiet hij je dood. De hele intro duurt een klein uurtje en toen al zat ik met tranen in m'n ogen. Een van de beste games ooit gemaakt, met een van de beste intro's ooit.



BIOSHOCK

De manier waarop je kennismaakt met Rapture in BioShock is behoorlijk memorabel! Eerst crasht je vliegtuig in de oceaan, waarna je met je laatste krachten nog net naar een vuurtoren kunt zwemmen. Daar stuit je op een mysterieuze lift. Die lift brengt je echter niet naar boven in de vuurtoren, maar duikt diep de zee in, waar je de eerste, dan nog bijna rustgevende beelden van Rapture ziet.

De intro zit fantastisch in elkaar en geeft je werkelijk dat wow-moment, met een onmiddellijke drang tot het ontdekken van de wereld. Dat je kort daarna op brute wijze wordt aangevallen, zet meteen de toon van BioShock: prachtig en meedogenloos tegelijk.



GOD OF WAR 3

Kratos is al jaren de ultieme badass en zijn blinde haat vierde hoogtij in God of War 3. In de intro van de game beklim je met een leger aan goden de Mount of Olympus om ultiem wraak te nemen op je vader, de almachtige Zeus. Onderweg kom je verschillende goden tegen die je zo'n beetje letterlijk compleet uit elkaar scheurt, met het gevecht tegen Poseidon als hoogtepunt.

Vooral de gigantische schaal van de game is fantastisch neergezet, met reusachtige set pieces waar je met Kratos als een soort slachtmachine doorheen raast. En dat allemaal in het eerste halfuurtje van de game! Dat belooft wat ...



ENSLAVED: ODDYSEY TO THE WEST

Enslaved is nooit een gigantisch succes geweest, maar aan de intro lag dat in elk geval zeker niet. De game begint op het moment dat je wakker wordt in een capsule op een neerstortend ruimteschip. Voor je neus zie je een meisje uit een soortgelijke capsule ontsnappen, maar ze negeert je roep om hulp.

Na een megaspectaculaire crash kom je weer bij op een prachtige, kleurrijke planeet en datzelfde meisje zit voor je. Ze blijkt een hoofdband bij je te hebben omgedaan, waardoor je haar slaaf bent. Toch ontstaat er al snel een meesterlijke, emotionele band tussen beide characters. De intro zuigt je acuut in het cool uitgewerkte verhaal.





VELS EN INTRO'S OOIT



SUPER MARIO BROS.

Tja, in een special over de beste openingslevels in games mag Super Mario Bros. uiteraard niet ontbreken. Level 1-1 is misschien wel het meest gespeelde stukje gameplay ter wereld en ik kan me haast niet voorstellen dat er gamers zijn die dit nog nooit hebben gespeeld.
Het heeft een gruwelijke impact gehad op de hele game-industrie en is zonder meer het meest iconische eerste level in een game ooit. Daar gaat ook geen enkele andere game ooit nog verandering in brengen!



FINAL FANTASY VII

Final Fantasy VII is niet alleen de beste game ooit gemaakt, maar heeft ook een fantastisch begin. De main character Cloud Strife springt van de trein, om samen met zijn partners in crime een bom in een reactor te plaatsen. Onderweg kom je al talloze vijanden tegen en mag je genieten van het heerlijke oldskool turn-based battlesysteem.
Maar het wordt écht spectaculair als je de bom hebt geplaatst. Je hebt namelijk 10 minuten om de omgeving te verlaten, en dat is ongekend in een JRPG, waarin de boel meestal nogal langzaam op gang komt. In Final Fantasy VII is het meteen dikke actie!



RESIDENT EVIL 4

Resident Evil 4 begint heel rustig als main character Leon een ritje in de auto maakt richting een oud boerendorpje om daar de dochter van de president te zoeken. Zodra je uitstapt en de gameplay begint, wordt het met elke stap richting het dorpje spannender.
Aangekomen in het dorpje gaat het uiteraard helemaal fout en komen de undead je vanuit alle kanten belagen. Al die druk aan het begin van de game, samen met de voor die tijd prachtige graphics en clunky besturing, zorgt voor een flink zwetende bilnaad.



UNCHARTED 2: AMONG THIEVES

Nathan Drake wordt in de eerste seconde van de game wakker en merkt dat hij in een trein zit die bijna in de afgrond stort. In no-time moet je Drake op belachelijk spectaculaire wijze zien te redden, waarbij de trein uiteraard steeds verder wegzakt.
Met voor die tijd ongekend vette graphics en animaties tilde Naughty Dog de filmische stijl naar een nieuw niveau en deze scène is nog steeds een voorbeeld van hoe een vette verhalende action-adventure zou moeten beginnen!



SONIC THE HEDGEHOG

Toen ik als 10-jarig jochie het eerste level van Sonic zag, was ik verkocht voor het leven. Ja, Super Mario Bros. vond ik fantastisch, maar de stoere Sonic en zijn duizelingwekkende snelheid maakten me niet alleen direct een fan van dit character en de game, maar van gaming op zich. Sonic, en dan vooral het eerste level waarin het leveldesign je aanmoedigt de topsnelheid op te zoeken, waren niets minder dan magisch.
De snelheid van Sonic was toen nog ongekend in games en had zo'n impact op me dat ik zelfs durf te zeggen dat als die magie me toen niet gepakt had, ik misschien wel nooit m'n droom om ooit voor de PU te schrijven achterna was gejaagd. Daarom heb ik eeuwige liefde voor Sonic, zelfs na al die schijtgames van de laatste tijd, want dat eerste level maakt alles voor altijd goed. ✖

FILMS EN SERIES OP Z'N PU'S

FILMISCH

TOP 20 FILMS VAN 2019

Het mooie van een (nieuw) jaar is dat het een prima container vormt voor een sloot releases, een hele hoop gebeurtenissen, het levon en een maandje of twaalf. Mensen houden nu eenmaal van ordenen en Wouter niet minder, dus heeft hij een twintigtal films opgesomd waar hij in 2019 het blijst van denkt te worden.

20. POKÉMON DETECTIVE PIKACHU

Het gegeven van deze film (en de titel zegt wat dat betreft al genoeg) doet sommige Pokémon-puristen kotsen in hun pluche Poképouches, maar ik ben niet van zulks. Dus lijkt het me best grappig om Ryan Reynolds domme grappen uit Pikachu's mond te horen maken en die gekke zakmonsters gewoon rond te zien lopen in real life!



19. PET SEMATARY

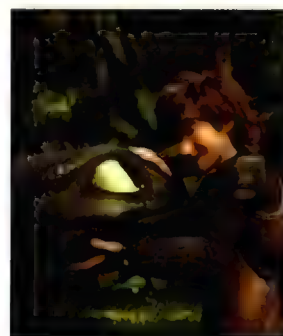


18. JOKER

Vergeet het DC Extended Universe, *DC Worlds is where it's at!* Dat betekent dat de meeste films gebaseerd op DC Comics die nog uit gaan komen gewoon losstaand zijn, niet deel van een overkoepelend verhaal, en dat lijkt me een goede beslissing. Joker heeft daarom een veel grotere kans van slagen, want de makers hoeven helemaal geen rekening te houden met gebeurtenissen en personages uit bestaande of daaropvolgende films. Bovendien speelt Joaquin Phoenix de Joker in dit ontstaansverhaal van Batmans aartsvijand, en hij is een knettergoede acteur!

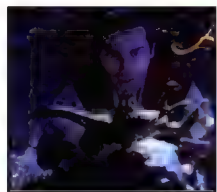


17. HOW TO TRAIN YOUR DRAGON: THE HIDDEN WORLD



16. ALADDIN

De live action-verfilmingen van Disney animatiefilms zijn zeker niet altijd fantastisch, maar als Aladdin van even hoge kwaliteit wordt als Christopher Robin of The Jungle Book (2016), dan wordt het prima vermaak!



15. HELLBOY

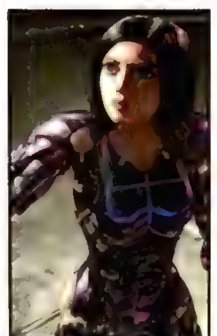


14. GODZILLA: KING OF MONSTERS

Dit wordt de derde film in het MonsterVerse, een filmuniversum waarin eerder al Godzilla en Kong: Skull Island verschenen. De kwaliteit van deze flicks laat al zien wat de potentie is van King of Monsters, en aangezien ik Godzilla voor een film over een fucking groot monster verrassend boring vind, heb ik me wel hard vermaakt met Skull Island. Dus medium hoge verwachtingen hiervoor! De trailer is vet, maar ik weet niet zo goed wat dat meiske van Stranger Things, Millie Bobby Brown, zo prominent in deze film te zoeken heeft. Behalve dan haar populariteit natuurlijk ...



13. ALITA BATTLE ANGEL

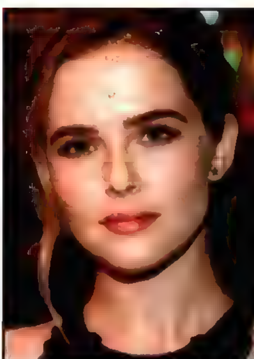


12. US

Eigenlijk is er maar één reden waarom me dit wat lijkt: het is de nieuwe film van Jordan Peele, de regisseur van het fantastische Get Out, en dus letten we maar beter op.



11. ZOMBIELAND 2



10. THE LION KING

Terwijl er bij de trailer van de live action Dumbo collectief werd gefronst, ging in ongeveer dezelfde periode het internet helemaal uit z'n dak na het zien van de eerste Lion King-trailer. De shots in het voorproefje zijn dan ook zo goed als allemaal exacte kopieën van die uit 1994, alleen dan dus bestaande uit überfancy cgi-beelden die er flink indrukwekkend uitzien.



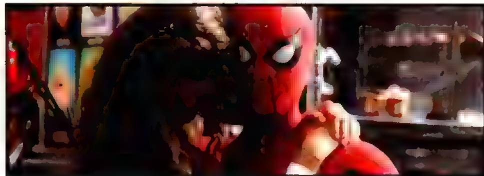
9. THE ADDAMS FAMILY



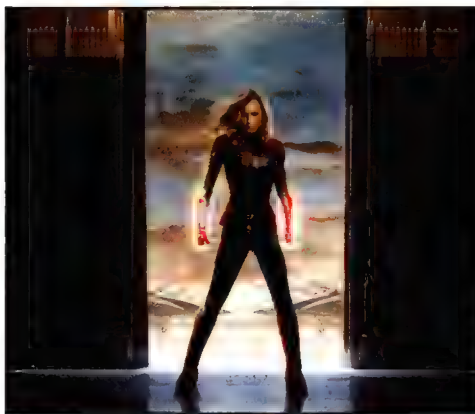


8. SPIDER-MAN: FAR FROM HOME

We hebben in onze online rubriek Super Power Unlimited al aardig wat geruchten en andere info over Far From Home zien langskomen, en ik moet zeggen dat niet alles even bemoedigend klinkt. Maar dat Jake Gyllenhaal een van de beste schurken uit de Spidey-historie (Mysterio!) gaat spelen, is alvast een goed ding, en ook het feit dat Sam L. Jackson als Nick Fury extra veel screentime heeft, zal de film vast geen kwaad doen.



7. CAPTAIN MARVEL



6. SHAZAM!

Als deze film net zo handig en humorvol inspeelt op de droomwens van elke koter om een superheld te zijn als de trailer doet vermoeden, dan gaat Shazam! dolle, hartverwarmende pret worden.



5. TOY STORY 4



4. ONCE UPON A TIME IN HOLLYWOOD

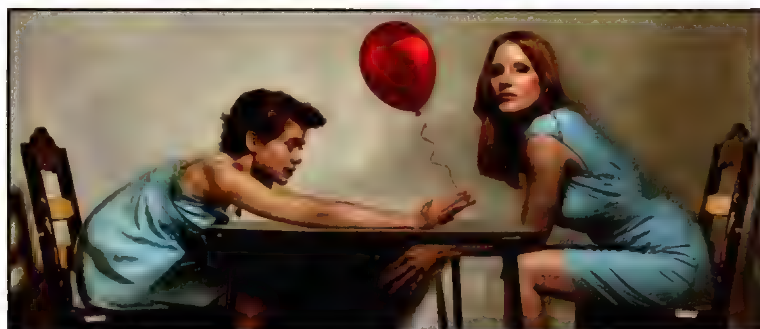
Dit wordt de nieuwe van Quentin Tarantino, en opvallend genoeg lijkt z'n film deze keer niet over criminelen of over bloederige wraak te gaan, maar speelt het zich af in het LA van 1969, waar we het verhaal van een met z'n populariteit worstelende tv-ster en z'n stuntdubbel gaan volgen. Het lijkt me overigens sterk als de flick helemaal geweldloos blijft, want dit is wel QT waar we het over hebben. Maar of het nou een volledige zijstap voor de legendarische regisseur is of niet, ik ben rázendfuckingbenieuwd. Wat wil je met een belachelijke cast van onder meer Leonardo DiCaprio, Brad Pitt, Margot Robbie, Kurt Russell, Al Pacino en Timothy Olyphant.



3. THE LEGO MOVIE 2: THE SECOND PART

De eerste LEGO Movie vond ik na een tweede keer kijken nóg grappiger en aandoenlijker worden, en dat heb ik niet vaak bij films, dus m'n verwachtingen zijn behoorlijk hoog voor diens opvolger. De trailers zijn in elk geval weer hilarisch en hoewel het schrijversduo achter deze films, Christopher Miller en Phil Lord, deze keer niet de regie op zich nemen, kan ik niet anders dan hyped zijn als ik dumbass LEGO-poppetje Emmett veel te blij zie zijn in een post-apocalyptische wereld.





2. IT: CHAPTER TWO

Het vervolg op wat mij betreft een van de beste boekverfilming-reboots ooit is wat betreft castingnieuws echt een feestje geweest het afgelopen jaar. De volwassen versies van de flink getraumatiseerde kids in deel 1 moesten namelijk acteurs krijgen, en dat zijn allemaal indrukwekkende namen geworden: zo speelt James McAvoy (Prof. Xavier) Bill, is Bill Hader (Trainwreck, Tropic Thunder, Inside Out) Richie en speelt de altijd indrukwekkende Jessica Chastain (Molly's Game, Interstellar, Zero Dark Thirty, The Martian) Bev. Voor de vorige film heeft Cary Fukunaga van True Detective-faam nog wat voorwerk gedaan, en deze keer niet, maar voor de rest staat dit vervolg weinig in de weg om even onvergetelijk te worden als nummer 1.

1. AVENGERS: ENDGAME

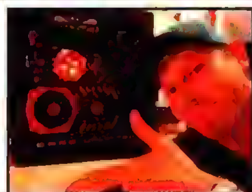
Endgame wordt zowel een einde als een nieuw begin voor het Marvel Cinematic Universe, en als diens sterregisseurs, de Russo-broers, wéér een betere film gaan maken dan hun vorige, dan weet ik niet of mijn brein het wel overleeft. Kijk naar de stijgende lijn van awesomeness die de mannen hebben gemaakt, van Winter Soldier via Civil War naar Infinity War, en je moet toch haast zenuwachtig worden van de potentie van Avengers 4. Dit is niet alleen de film van 2019 waar ik het meest van verwacht, het is tegelijkertijd de 'movie most likely to make me faint', wat helaas nog geen Oscar-categorie is.



RUBRIEK HARDWAREHOEK

FLORIANS HARDWAREHOEK

CHECK DE HARDWAREHOEK OOK OP PU.NL



De hardwarehoek van deze maand is gevuld met een even bescheiden als krachtige game-pc van MSI, een prachtige headset van Astro en een racestuurtje van Venom Xtreme dat je niemand toewenst!

ASTRO

A40

HET LIJKT POTVERDORIE ALSOF DE KWALITEIT VAN HEADSETS DE LAATSTE MAANDEN OPEENS MET ENORME STAPPEN VOORUITGAAT.

Ook de Astro A40-headset die ik heb getest zet weer een nieuwe standaard. Deze headset is gemaakt voor de serieuze gamer en kan dan ook worden aangepast aan jouw speelstijl en voorkeuren.

Zo kun je bijvoorbeeld switchen van open ear cups naar gesloten ear cups, als je bijvoorbeeld in een luidruchtige omgeving bent, zoals een esports-event. Zelfs de mic kan worden vervangen voor een speciale voice-isolating microfoon. Daarnaast is er in het design rekening gehouden met VR-headsets! De band van de headset is aan de onderkant breder, waardoor je de headset gemakkelijk over de HTC Vive, Oculus Rift of PlayStation VR kunt schuiven. Het is echt de full package!

Daarnaast is de geluidskwaliteit uiteraard top-notch, zoals je mag verwachten bij dit soort high-end headsets met een ingebouwde versterker. Lage en hoge tonen blijven zuiver, ook op standje kneiter, en de headset is volledig te customizen met de software en vier verschillende instelbare EQ-modes.

Zo ongeveer het enige nadeel dat ik kan bedenken aan de Astro A40 is dat de headset alleen op de PS4, PS3 en pc werkt, dus niet op de Xbox One.

PRIJS: € 249,-



VENOM

XTREME PACE WHEEL

AF EN TOE KRIJG IK VOOR DEZE RUBRIEK HARDWARE AANGEREIKT WAARVAN IK BIJNA DE BALLEN UIT M'N BROEK LACH.

Neem deze Venom Xtreme Pace Wheel, een stuur voor de PS4 dat al bijna van ellende uit elkaar valt als je ernaar kijkt. Plastic goedkope troep die niet eens in de buurt komt van echte stuurtjes van bijvoorbeeld Logitech, Thrustmaster en Fanatec.

Dat je toch nog bijna 100 euro voor deze troep moet betalen, is dan ook ronduit schandalig!

PRIJS: € 99,-



MSI

TRIDENT X

GAME-PC'S ZIJN OVER HET ALGEMEEN GRUWELIJKE BAKBEESTEN MET EEN GIGANTISCHE CASE.

Dat is vooral bedoeld om gamers de ruimte te geven om bijvoorbeeld zelf aan de gang te gaan met waterkoeling. MSI heeft nu echter een nieuwe lijn game-pc's waar je niet meteen aan afziet hoe enorm veel power er in die kleine case zit!

De MSI Trident X ziet er eigenlijk uit als een soort grote console, die verticaal prima op je bureau past. Het is een van de meest stylish cases die ik in tijden heb gezien, met een prachtig design en leds in de case en fans. Zelfs m'n vriendin vond de pc prachtig, en dat zegt echt heel wat!

De Trident X is zo'n beetje in elke vorm beschikbaar als het gaat om hardware, inclusief een breed scala aan opties om de pc exact af te stemmen op je plannen.

Met de specs (zie hieronder) kon ik zo'n beetje alle nieuwe games in high settings zonder problemen in 4K draaien, op 60 frames per seconde. Misschien nog wel gekker is hoe de case niet opstijgt als een straaljager under load, maar echt fluisterstil blijft dankzij de speciale Silent Storm Cooling van MSI. De fans draaien voluit, maar zelfs met de pc op nog geen halve meter van m'n oren heb ik er geen moment last van gehad.

Ik ben een beetje verliefd geworden op deze Trident X game-pc van MSI, maar je moet er waarschijnlijk wel diep voor in de buidel tasten. De officiële prijzen zijn nog niet bekend, maar die gaan pijn doen in je portemonnee, dat weet ik nu al zeker! ✖



- Gpu: RTX 2080
- Cpu: Intel i7 9700K
- Chipset: Intel Z370
- Ram: 32 GB DDR4 2666 MHz
- Opslag: 512 GB ssd en 2TB hdd

PRIJS: NNB

REVIEW

BORDERLANDS 2 VR



Het is een stuk lastiger dan je zou denken om bestaande games om te zetten naar VR. Bepaalde mechanics werken gewoon niet lekker in VR en moeten compleet worden aangepast.

Dat geldt zeker voor fast-paced shooters, waarbij de snelle bewegingen in VR het kotsgehalte naar ongekende hoogten stuwen. Maar daar is ineens Borderlands 2 VR, dat bewijst dat bestaande snelle shooters wel degelijk kunnen worden omgezet van een beeldscherm naar een VR-game, als er maar de juiste aandacht aan wordt besteed. Ik was best sceptisch en dacht dat het nooit zou werken, maar verdomd: Borderlands 2 is helemaal top in VR!

Perfect stijltje

De kleurrijke omgevingen en algemene grafische stijl van Borderlands 2 werkt heel goed in VR. Door de cel shaded graphics worden de grenzen in de resolutie van het scherm van PlayStation VR een beetje verdoezeld. Kartelrandjes rond characters en items vallen minder op, aangezien ze door de grafische stijl sowieso al omlijnd zijn met een dikke zwarte rand. Deze grafische stijl past dus perfect in VR.

Daarnaast is de game ook nog steeds ontzettend leuk om te spelen! De over de top shooter die het moet hebben van het verzamelen van vette loot en het customizen van je guns speelt heerlijk weg en de actie is in VR spectaculairder dan ooit.

Er zit ook een shitload aan VR-opties in de game, waarin je zelf kunt instellen hoe je movement in-game werkt. Als VR-beginner kun je bijvoorbeeld in de hele game een teleport-modus gebruiken om je te bewegen, in plaats van de misselijkmakende vloeiende bewegingen die we allemaal kennen van first-person shooters.



Niets toegevoegd

Borderlands 2 VR is de full package, al is het wel een beetje jammer dat er wat betreft content helemaal niets aan deze versie is toegevoegd. Als je Borderlands 2 al helemaal hebt doorgespit, is opnieuw de volle mep neerleggen voor een game die je al hebt gespeeld misschien een beetje te veel van het goede, al kan ik me ook weer voorstellen dat het meesterlijk is om de game nu vanuit het allerbeste standpunt te checken.

SCORE:



KOTSGEHALTE:



FLORIANS VR VIEW ✖ RUBRIEK

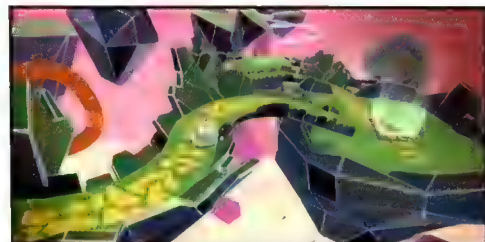
REVIEW

ARCA'S PATH

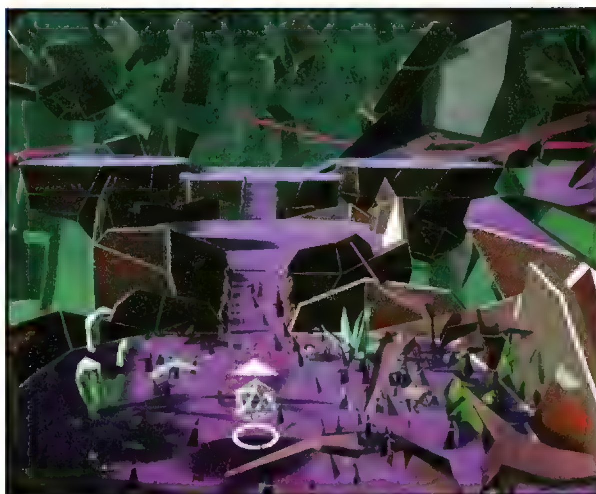
In een totaal geruïneerde wereld vindt een jong meisje een magisch masker. Zodra ze het masker opzet, verandert ze in een balletje dat jij als speler door de levels moet zien te loodsen.

Arca's Path heeft een flinterdun verhaaltje, maar een heel bekend gameconcept. Arca's Path is eigenlijk zo'n game die in de jaren 90 heel populair was, waarin je een balletje door een level vol obstakels moest zien te krijgen door het balletje zelf te bewegen of door de wereld te kantelen.

Arca's Path is een combinatie van dit principe, waarbij je geen controller maar je VR-headset gebruikt.



Je kijkt als het ware naar waar je het balletje hebben wil, alsof de linkerstick van je controller ineens in je nek zit. Het werkt behoorlijk intuïtief en geeft een leuke 'draai' aan het concept.



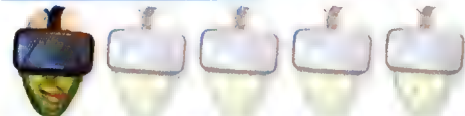
Zondagmiddag-game

De levels zijn niet allemaal even boeiend en artwork en graphics niet speciaal, maar door de simpele controls die goed werken heb ik me er toch prima mee vermaakt. Het doet niets dat je al niet eerder hebt gezien in al die games waarin je een balletje door een level moet rollen, maar het blijft vermakelijk en dankzij VR merk je dat je bepaalde situaties iets nauwkeuriger kunt inschatten dan normaal, omdat je de schaal veel beter mee krijgt. Gewoon, een leuke VR-game voor een luie zondagmiddag! ✖

SCORE:



KOTSGEHALTE:





KNALLEN MET EEN PIJNLIJKE HAND

GUNS'N'STORIES: BULLETPROOF

Bijna alle genres zijn onderhand weleens langsgekomen in deze rubriek, alleen een VR-game speelde Ed nog nooit. Hoe zou onze oude eindbaas zich houden in de virtuele realiteit van het Wilde Westen?

Mijn gamesessie begon weinig hoopvol, want toen ik de redactie op wandelde, vertelde Martin me meteen dat hij geen idee had wat ie met Guns'N'Stories Bulletproof aan moest. Hij was al een tijdje aan het klooien, maar kwam niet verder dan het introscherm. Een duidelijke uitleg ontbrak.

Lekker dan! Maar opa laat zich natuurlijk niet door het gehuilebalk van zo'n snotneus uit het veld slaan, en na wat proberen en logisch nadenken (ja, dat helpt, Martin!) heb ik al snel een virtuele bak popcorn in m'n linkerhand en wordt het achterliggende verhaal van deze westerngame me uit de doeken gedaan.

Ik zal jullie daar verder niet mee vermoeien omdat het verhaaltje geen reet voorstelt, maar ik blijk – heel toepasselijk – een opa te zijn die wraak neemt vanwege shit uit een ver verleden.



Knallen

Even later sta ik in een zanderig straatje ergens in het centrum van zo'n typisch wildweststadje.

Ik heb een gun in m'n hand (de Motion-controller, duh) en zie links en rechts van me wat winkeltjes en een saloon.

Voor ik goed en wel 'yeehaaaa cowboy' heb kunnen zeggen, dienen de eerste vijanden zich al aan. Vanaf dat moment is het knallen, knallen en nog eens knallen. Al snel krijg ik er een tweede gun bij (de andere Motion-controller, duh) en is het dubbel knallen, knallen en nog eens knallen.



Met m'n VR-bril kan ik goed om me heen en omhoog kijken, en dat is nodig ook, want het gespuis komt werkelijk uit alle hoeken en gaten tevoorschijn. Het blijft ook niet alleen bij schutters, want niet veel later komen er ook gasten met zwaarden op me af. Dat tuig moet ik niet al te dichtbij laten komen, want dat kost me nog meer health dan een paar kogels in m'n bast.

Knallen

Na een tijdje begint m'n rechterhand wat gevoelig te worden. De ervaring is dan ook behoorlijk intens, zeker omdat je veel meer het idee hebt in de game te zitten dan bij een 'normale' shooter.

Eerlijk gezegd heb ik geen idee op welke moeilijkheidsgraad ik speel, maar bij m'n eerste drie pogingen om het eerste level uit te spelen, kom ik niet verder dan 50, 64, respectievelijk 77% afgeknalde vijanden. En of de tegenstand nog niet heftig genoeg is, komen er ook nog klojo's tevoorschijn die met dynamietstaven gooien. Die staven moet je echt uit de lucht knallen voordat ze je bereiken, want anders is het met je gedaan.

Eindelijk, in mijn vierde poging haal ik de 100% (35 headshots!) en besluit ik ondanks de toenemende pijn in m'n klauwen een leveltje verder te gaan.

En nog eens knallen

Ik sta nu ergens in een canyon en – surprise, surprise – de tegenstand is opnieuw een stukkie heftiger. Tot mijn schrik komen er op een gegeven moment zelfs dudes met mitrailleurs op de proppen! Gelukkig veranderen mijn guns op hetzelfde moment ook in machinegeweren, dus da's wel zo eerlijk.

Op dit moment aangekomen kan ik vanwege de pijn in m'n rechterhand m'n balpen nauwelijks nog vasthouden, dus tussendoor aantekeningen maken kan ik verder vergeten. Nou ja, zoveel verrassends gebeurt er nou ook weer niet; het wordt alleen steeds wat moeilijker en intenser.

Hartstikke leuk hoor, maar als ik vanwege de steeds maar toenemende pijn in m'n hand (die inmiddels uitstraalt naar m'n hele arm) even een rustpauze inlas, krijg ik een appje van mijn vrouw. Ze heeft een tripje naar België geboekt met een vriendin, dus ik ben volgende week alleen thuis.

Ik weet genoeg, ik stop er meteen mee; ik heb die rechterhand de komende dagen nog veel te hard nodig. ✖




REVIEWS

VAN B-FILM NAAR A-GAME

EARTH DEFENSE F



REVIEW

XBOX ONE | PC | PS4

In de wereld van AAA-games zijn er eigenlijk maar weinig spelletjes die kunnen pochen over het feit dat ze zijn voortgekomen uit een lowbudget-context. EDF 5 is dan ook typisch een spelleke voor onze 'zo slecht dat het weer goed wordt'-expert: Samuel.



Oké, eerst even wat context: de allereerste Earth Defense Force-game was het 31ste deel van de Japan-exclusieve Simple 2000-serie. Dat was een reeks van budget-videogames die voor slechts 2000 yen (15 euro) per stuk werden verkocht; iets wat toentertijd ongehoord was. Veel ontwikkelaars maakten games voor deze Simple 2000-serie, en het gros ervan was dan ook niet heel bijzonder, getuige de enorme hoeveelheid digitale versies van bordspellen.
Toch zat er af en toe een game tussen die de gemiddelde kwaliteit van de serie (ruim) ontsteeg. Dit waren experimentele producten, gemaakt door mensen met een overduidelijke passie voor goede videogames, en die door het lage budget voornamelijk gefocust waren op directe speelbaarheid en simpele fun.
Een paar van deze games werden culthits, creëerden franchises en kwamen naar het westen, zoals OneChanbara (rondborstig meisje in bikini hakt zombies in mootjes) en natuurlijk Earth Defense Force (gigantische mieren: help!).

> **weetje • weetje**
> *Dode vijanden laten health-, armor- en weapon-pickups vallen. Die laatste twee zijn permanente toevoegingen aan je arsenaal.*

Charmant

Dat Earth Defense Force voortkomt uit een zeer specifiek op een Japans publiek gerichte budgetbak, is de meest vruchtbare grond die de game zich had kunnen wensen. De games zijn namelijk gebaseerd op de (onbedoeld grappige) conventies van kaiju-films als Godzilla, wat ook verklaart waarom de soldaten van de Earth Defense Force er precies zo uitzien als de grondtroepen van die films. Dit waren films die aanvankelijk geteisterd werden door slecht acteerwerk, nog slechtere nasynchronisatie, gebouwen die van karton waren gemaakt en monsters die overduidelijk gespeeld werden door mannen in pakken. Al deze conventies maakten de films echter niet slechter, maar beter – dat soort shit is immers hilarisch en wordt na een tijdje zelfs charmant – en konden zelfs niet verhoeden dat de uiteindelijke ervaringen – zonder ironie – daadwerkelijk krachtig waren.

Slopen

Het is belangrijk dat je dit allemaal weet, want de Earth Defense Force-games hebben exáct dezelfde aantrekkingskracht. Een aantrekkingskracht die zo groot is dat de serie nu al meer dan vijftien jaar bestaat, er spin-offs van zijn en ik deel vijf nu recenseer in een Nederlands tijdschrift.
Mijn eerste ervaring met de serie was in 2007, toen ik Earth Defense Force 2017 (deel 3) kocht voor mijn Xbox 360. Het had weinig gescheeld of ik had die game al na een uurtje weggelegd: de belabberde graphics en verschrikkelijke voice-acting wezen immers allerminst op een kwaliteitsproduct. Maar ik bleef doorspelen. De besturing was aangenaam simpel, het tempo lag verslavend hoog en het verbaasde me dat de console zoveel gigantische mieren tegelijkertijd



> **weetje • weetje**
> *Je kunt kiezen uit vier klassen: Wing Diver (weinig HP; kan vliegen), Ranger (gebalanceerd), Air Rider (kan voertuigen en zwaar geschut oproepen) en Fencer (log, maar extreem destructief).*

ORCE 5



kon uitpoepen om op te knallen. En toegegeven; elk gebouw in de stad kunnen slopen door er raketten op te schieten was eigenlijk ook wel behoorlijk vermakelijk.
De game had tevens co-op splitscreen (destijds al een uitstervende modus) waardoor ik dit met m'n beste vriend kon spelen. Earth Defense Force 2017 evolueerde zo langzaam maar zeker van een 'vermakelijk kutspel' tot mijn favoriete game op de Xbox 360.

Knipoog

Ik beleefde mijn 'holy shit'-moment toen ik missie 9 speelde. Het avontuur was verplaatst van een generieke Japanse stad naar het strand. De zon hing laag, een gouden gloed over het level werpend, en een (uiteraard slechte) voice-over vertelde mij dat er nieuwe vijanden gedetecteerd waren die gevaarlijker waren dan de insecten en ufo's die ik tot op dat punt aan gort had geschoten. Het was op dat moment dat ik de gigantische robots genaamd Hectors uit de zee het strand op zag lopen, met meer vuurkracht dan ik me kon voorstellen. Whoa!
De chaos die ontstond was overweldigend. Het leek verdomme wel het buitenaardse scifi-equivalent van de slag om Normandië. Het was hier dat Earth Defense Force 2017 z'n B-filmfaçade liet vallen.

Glorieus

Net als de vorige vervolgen is Earth Defense Force 5 in feite een soort remake van het allereerste deel, en dat houdt in dat het verhaal en de structuur van de missies grotendeels gelijk zijn gebleven: de aarde wordt plotseling overrompeld door gigantische insecten en robots, en als onderdeel van de Earth Defense Force is het jouw taak om ze tegen te houden: knallen, wegrollen, herladen, herhaal.
De kwaliteit dient zich voornamelijk aan in de vorm van kwantiteit: er zullen momenten zijn dat je omsingeld bent door letterlijk honderden vijanden, terwijl bijtend zuur, spinnenwebben, paars bloed, ufo-onderdelen en explosies je om de oren vliegen.
Orde creëren in de chaos door bepaalde vijanden als eerste uit te schakelen, op tactische momenten te herladen en slim gebruik te maken van de twee wapens die je elke missie mag uitzoeken, is de sleutel tot succes. Zo nam ik meestal een shotgun mee om de massa's mieren en laagvliegende ufo's uit te schakelen en vertrouwde ik op rocketlaunchers voor het lange-afstandswerk. Glorieuze, vernietigende combi.

> **"Het mooie aan deel 5 is dat er bijna geen fuck is veranderd. Er is voornamelijk meer van alles."**

Mooi nadeel

Het mooie aan deel 5 is dat er bijna geen fuck is veranderd. Er is meer van alles, voornamelijk qua levels, en de kracht van de PS4 wordt vooral ingezet om ervoor te zorgen dat de framerate intact blijft wanneer je wordt overrompeld door hordes mieren en spinnen. Earth Defense Force 5 is dus enerzijds een technisch wonder, en anderzijds zul je je afvragen waarom de game er soms uitziet als een goedkope PS2-titel. Er zijn moederschepen zo groot als steden, gigantische kikkers met lasers waarvan je de ledematen eraf kunt knallen, en meer cheesy oneliners dan je ooit zou willen horen. En het is allemaal prachtig. Vooral coöperatief in splitscreen op de bank, wat deze keer ook online kan!
Het enige nadeel van deel 5 is ... dat er bijna geen fuck veranderd is! Het déjà-vugevoel is deze keer iets te sterk, en de veranderingen maken de ervaring niet per se beter dan wat ik in vorige delen beleefde. Hoe leuk die grote kikkers ook zijn, als vervanging van de Hector-robots vind ik ze minder indrukwekkend.
Maar ik zal Earth Defense Force blijven spelen zolang ik game, want er is werkelijk niets in dit medium met dezelfde hoeveelheid bravoure en low-budget- en high quality-charme als dit. Schreeuw dus met mij mee: "EDF! EDF! EDF!"



weetje • weetje

Sommige ufo's kun je alleen vernietigen door ze vanbinnen op te blazen wanneer ze hun luiken openen om kleinere ufo's op je af te sturen. Een beetje zoals in Independence Day.



SCORE 84

Deze ode aan Japanse B-films weet z'n interactieve geweld dusdanig goed in te zetten dat het een A-videogame wordt. Iets meer originaliteit had deze veredelde remake echter tijdloos kunnen maken.

SAMUEL



De game bevat 110 missies en voordat je die allemaal hebt uitgespeeld, ben je toch wel een uurtje of 50 verder.

50 UREN

12

BASICS

SHOOTER
SANDLOT / D3PUBLISHER
1 - 2 SPELERS
OUT NOW



HET IS ME WAT ... MONSTER BOY AND THE CURSED KINGDOM

Een paar maanden geleden schreef Jurjen al over de verwarrende voorgeschiedenis van Monster Boy. Nu hij de game intussen heeft uitgespeeld, wil hij die geschiedenis achter zich laten om de twee prangende vragen te beantwoorden die de essentie vormen van elke review: wat is het en is het wat?

REVIEW

PC | PS4 | SWITCH | XBOX ONE

Om met de eerste vraag te beginnen: het is geen platformer. Of nee, nou ja, dat is het eigenlijk wel. Want er zijn platformen. En je kunt springen, maar het is niet zomaar een platformer. Als je bijvoorbeeld van een platform de diepte in springt, ga je niet dood, maar land je in het scherm eronder, en misschien zelfs wel in een geheime ruimte! En je hoeft ook niet de hele tijd van links naar rechts te lopen. Soms loop je van rechts naar links, of ga je steeds verder naar beneden, of omhoog. Of heb je geen idee welke kant je op moet.

Uiteraard kom je onderweg ook vijanden tegen. Die kill je niet door erop te springen, maar door ze te steken met je zwaard, al raak je die mogelijkheid al snel kwijt. Dan word je namelijk veranderd in een varken.

> **"Laat je niet bedotten door het cartooneske uiterlijk van de game: Monster Boy gaat diep."**

Ruiken

Het varken kan wél op vijanden springen om ze te doden, als je daar tenminste zijn grondbeuk-move voor gebruikt. Je kunt je vijanden als varken ook slaan met zo'n beetje het zieligste *bitch slap*-klapje dat ik ooit in een game heb uitgedeeld. Maar wat dacht je van de derde move die het varken kan uitvoeren: ruiken! Serieus, ruiken! Als je een wolkje in de omgeving ziet hangen, moet je even op de ruikknop drukken. Misschien zit hier iets verborgen? Ruiken maar!

Niet spectaculair genoeg? Iets verderop in de game verander je in de slang. De slang kan door krappe ruimtes kruipen. Of langs begroeide plafonds. Hij kan slaan met zijn staart, gif spuwen en tandwielen opslokken om die in zijn buik te vervoeren. Want je weet: daar staan slangen om bekend.

Al snel kom je best ingewikkelde omgevingspuzzels tegen waarin je moet wisselen tussen het varken en de slang om verder te komen.

Een zekere logica

In een ijsgrot trof ik een puzzel waar ik een tijdje op vastzat. Ik moest met het varken ergens op de grond stampen om platformen te laten verschuiven, met het gif van de slang een ander platform activeren en vanaf een glijbaan het varken zo lanceren dat hij een hoge rand bereikte. Geloof me: binnen de context van de game zit hier een zekere logica in.

Dat mag ook wel, want al snel wordt de kikker aan je mogelijke transformaties toegevoegd, en dan nemen je opties opeens flink toe. Want met de kikker is het weer mogelijk om zwaarden te gebruiken en speciale kledingstukken te dragen, zoals schoenen waarmee je over wolken kunt lopen. De kikker kan ook met zijn tong aan haken slingeren. En dan heb ik het nog niet over de leeuw gehad.



Kutpuzzel

Al snel tref je puzzels waarin je vrijwel al je transformaties en speciale mogelijkheden moet benutten. Laat je niet bedotten door het vrolijke cartooneske uiterlijk van de game: Monster Boy gaat diep en kan soms tot op het bot frustreren. Maar heb je eenmaal zo'n kutpuzzel opgelost, dan is de voldoening groot. En door dat vrolijke, tekenfilmachtige uiterlijk, de geweldige muziek en de spot-on voelende acties vergeef je de game dan toch alles weer. Je wilt verder, blijft hunkeren naar meer. Meer van die fraaie omgevingen, meer van die gekke eindbazen, zelfs meer van die kutpuzzels. Dus ja, het is wat.

SCORE 85

Ik vind het toch best knap dat ik deze hele review heb geschreven zonder de term Metroidvania te gebruiken. Euh, tot dit moment dan. Want ik wil je hier toch nog effe vertellen: als liefhebber van Metroidvania's moet je deze echt gespeeld hebben!

JURJEN



De game is net even wat groter en uitgebreider dan je zou verwachten, dus er gaat zomaar een uurtje of vijftien in zitten ...

15 UREN



BASICS
PLATFORM-ADVENTURE
GAME ATELIER / FDG ENTERTAINMENT
1 SPELER
OUT NOW

EEND EN VARKEN ZIJN SNEAKY

MUTANT YEAR ZERO PATH TO EDEN



Terwijl Wouter wacht op de release van Phoenix Point en de aankondiging van XCOM 3, gaat hij even turn-based doen met een eend, een zwijn en een vos.



Het ziet eruit of ergens bij het strand een vreugdevuurtje is aangestoken.



REVIEW

XBOX ONE | PC | PS4

De ontwikkelaar van Mutant Year Zero heet The Bearded Ladies Consulting en ik weet niet precies waarom, maar ik erger me aan die naam. Het zijn namelijk helemaal geen dames en ze komen ook nog eens uit Zweden, dus het is een soort van extreem hip en triest tegelijk ... ofzo. Maar de studio bestaat uit devs die in het verleden aan Hitman en Payday hebben gewerkt, plus ze houden daar van turn-based combat, dus al mijn vooroordelen die op niets meer gestoeld waren dan een naam heb ik aan de kant geschoven. Hoewel ik Mutant Year Zero: Path to Eden ook echt een enórme kuttitel vind!

Howard en Pey'J

Mutant Year Zero (dat ik vanaf nu MYZ ga noemen; dat is vijf keer cooler) is gebaseerd op een post-apocalyptisch rollenspel (zo eentje dat je met pen en papier dient te spelen), simpelweg 'Mutant' genaamd. Waarschijnlijk heb je er nooit van gehoord, want het is vooral populair in Zweden, maar het dient als prima basis voor dit avontuurtje. Ik gooi er een 'tje' achteraan, want je speelt in een uur of vijftien door dit spel heen, wat in principe een prima hoeveelheid is na al die honderden uren in RDR2's en Odyssey's. Zolang het maar niet als onaangename verrassing komt, toch?

Je begint de game met mensdierhybrides Dux (een Howard the Duck look-a-like) en Bormin (een Pey'j-kloon), die allebei redelijk badass zijn – zowel wat betreft de droge opmerkingen die ze maken als de manier waarop ze hun vijanden kunnen uitschakelen. MYZ is namelijk redelijk standaard turn-based, maar de vrouwtjes met baarden hebben er redelijk succesvol een stealth-element aan toegevoegd. Zo krijgt de tactiek een extra laag, want met silent weapons kun je vijanden uit groepen pikken en afknallen, zonder dat de rest wordt gealarmeerd. Werkt best leuk, maar met één voorwaarde, waardoor mijn beleving aanzienlijk werd upgefuckt: speel dit NIET op de hoogste moeilijkheidsgraad! Die is namelijk ongebalanceerd als een idioot, wat vooral komt omdat je health niet wordt aangevuld na een gevecht, in combinatie met het feit dat je amper medkits krijgt. Simpelweg niet te doen op een gegeven moment, en het heeft me koninklijk pissig gemaakt dat ik terug moest naar Normal!

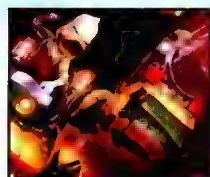
> **"Soms moet je een game niet beoordelen op de (sub)titel, of de naam van de ontwikkelaar."**

Ruige charme

Toch, het ruige sfeertje van MYZ, de mooie vervallen omgevingen, het brute stemgeluid van zowel Dux als Bormin en de bijna noir-achtige manier waarop het verhaal het mysterie ontrafelt – het heeft allemaal wel wat. Het is jammer dat je gedwongen wordt voor de minder uitdagende moeilijkheidsgraad te gaan en bijvoorbeeld het feit dat de game niet lang genoeg is om alle vijf characters goed uit te proberen, waarbij er ook nog eens amper replay-value is, maar toch heeft MYZ erg veel charme. Soms moet je een game niet beoordelen op de titel, of de subtitel ... of de naam van de ontwikkelaar.

TOP 5 DIERMENSEN

5 Howard the Duck



4 Hal



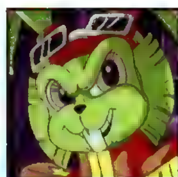
3 Pig Cop



2 Raphael (TMNT)



1 Bucky O' Hare



SCORE 71

Een sfeervol spelleke met een aardig verhaaltje, waarin prima gameplay centraal staat. Helaas is de tocht door de wasteland van korte duur en is de game niet perfect gebalanceerd. Maar goed, vergeet de eendmens die monstervleugels kan muteren niet.

WOUTER



Een frustrerende oneindigheid als je op Hard speelt, zo rond de vijftien uurtjes op Normal.

15 UREN



BASICS

TURN-BASED STRATEGY ADVENTURE
THE BEARDED LADIES CONSULTING / FUNCOM
1 SPELER
OUT NOW

OLD SUPER MARIO, ZUL JE BEDOELEN

NEW SUPER MARIO BROS. U DELUXE



Omdat hij als zesjarig jochie al het Game & Watch-spel Mario Cement Factory had en dus letterlijk is opgegroeid met Mario-games, heeft Dennis een zwak voor veel van de 2D-versies van de serie. Maakt deze re-release van New Super Mario Bros. U weer een zesjarig jochie van Dennis?

Als je verwacht dat ik deze Switch-port van New Super Mario Bros. U in deze review compleet ga vergelijken met de Wii U-versie, dan moet ik je helaas teleurstellen. De eerste versie heb ik namelijk wel gespeeld, maar niet van begin tot eind uitgeplozen. En dat was mede te danken aan het feit dat ik simpelweg geen Wii U had (ik weet het, shame on me). Een mooi moment om nu dan alsnog aan de slag te gaan met New Super Mario Bros. U Deluxe, een uitgebreidere versie van de Wii U-variant die nu uit is op de Nintendo Switch. Een punt van kritiek kán zijn dat Nintendo wel erg makkelijk Wii- en Wii U-titels opnieuw uitpoept om wat knaken te verdienen, maar aan de andere kant is het tof dat mensen die de game hebben gemist hem alsnog kunnen spelen. Daarnaast is het ook de eerste Mario 2D-platformer voor Nintendo's laatste console, en de game komt daarop dan ook verdomd goed tot zijn recht. De Switch is gewoon dé fijnste console van dit moment om platformers op te spelen; onderweg, maar zeker ook thuis op de bank.

Nabbit en Toadette

Sowieso is deze Switch-versie niet helemaal een opgeboerde en herkauwde versie van de Wii U-game. Er zijn bijvoorbeeld nieuwe personages: Nabbit en Toadette. Die eerste, Nabbit dus, kan eigenlijk niet dood. Nintendo heeft daarvoor gekozen omdat zelfs de allerkleinste gamertjes dan van het spel kunnen genieten. Of het is een personage voor mensen die geen zin hebben in een uitdaging; kan ook. De tweede is Toadette,



en die kan met een Star Crown weer in Peachette veranderen en krijgt dan een 'glide move'. Ook scoor je voor nop de game New Super Luigi U erbij, waarmee je extra levels krijgt die je binnen 100 seconden moet uitspelen. Da's dus mooi meegenomen.

Toch is deze game voornamelijk oud en vertrouwd. Er is weer een Story Mode waarbij Mario en consorten het aan de stok krijgen met Bowser, waarbij ze deze keer uit het kasteel van Peach worden geflikkerd en ze zich op een ouderwetse Mario-plattegrond moeten zien terug te knokken. En ook de levels komen bekend voor (ook als je de Wii U-versie niet hebt gespeeld). Er zijn weer een hoop ijs-, lava-, woestijn- en waterwerelden met genoeg warp pipes die je naar geheime sublevels brengen (of naar met coins gevulde kamers en afsnijroutes, natuurlijk).

"Een prima en complete 2d-platformer op je Switch, die meer dan genoeg vermaak biedt."



Genoeg te doen

De game is dan misschien niet baanbrekend, hij zit wel goed in elkaar. Vooral de leercurve is enorm prettig. In het begin ren en spring je het liefst zo snel mogelijk door levels heen, maar al snel heb je genoeg zelfvertrouwen om ook de pittiger uitdagingen aan te durven pakken. Sommige levels kun je zelfs gewoon overslaan als je voor de zoveelste keer de pijp uitgaat.

En mocht je je echt niet genoeg kunnen vermaken met de Story Mode, dan zijn er altijd nog de Challenges, de Boost Rush (in feite een soort speed run voor bepaalde levels die je met z'n vieren kunt spelen) en de Coin Battle. Mik daar nog eens bovenop dat je dus helemaal gratis New Super Luigi U erbij krijgt en je hebt een prima en complete 2D-platformer op je Switch, die meer dan genoeg uren vermaak biedt.



Nu doet ze wel stoer, maar als ze ter verantwoording wordt geroepen, weet ze van de princess geen kwaad.

weetje • weetje

Vanwege Toadette/Peachette ging het internet los met Rule 63 (dat elke mannelijke personage ook een vrouwelijke versie moet hebben). Uit Bowser ontstond vervolgens Bowsette.

SCORE 85

Gamers die de Wii U-versie hebben gespeeld, gaan niet schokkend veel nieuwe content vinden in New Super Mario Bros. U Deluxe. Maar voor de nieuwkomers (en/of liefhebbers van 2D-platformers) is dit eigenlijk wel een must-have Mario-game.

DENNIS



Met de main game ben je wel ruim 15 uur bezig. Maar er zijn talloze challenges én je krijgt er 'gratis' New Super Luigi U bij.

15 UREN

BASICS

2D-PLATFORMER
NINTENDO
1-4 SPELERS
OUT NOW

ENTHOUSIASME DAALT GESTAAG

BELOW

Van Spelunky tot Dead Cells: de afgelopen tien jaar hebben we veel indrukwekkende roguelikes van een hoop getalenteerde ontwikkelaars gezien. Samuel kijkt of er in dit inmiddels overvolle subgenre nog wel plaats is voor een titel als Below.

REVIEW | XBOX ONE | PC





Indie-ontwikkelaar Capy Games maakte in 2011 een prachtige adventure voor smartphones genaamd Superbrothers: Sword & Sorcery EP, en in 2014 kwam het bedrijf met de hyperactieve actieplatformgame Super Time Force. Ondertussen kondigden ze in 2013 een mysterieuze game aan genaamd Below, die geheel onverwacht in december alsnog het levenslicht zag.

Grotten in

De opzet van Below is simpel: je bent een avonturier die op een onbekend eiland een grottenstelsel aantreft, en het is aan jou om af te dalen tot je het mysterieuze einde bereikt. Onderweg moet je vijanden verslaan met je zwaardje en middelen vergaren en craften om te overleven. Je moet warm blijven, honger en dorst overkomen, vallen ontwijken ... en dat is makkelijker gezegd dan gedaan. Vooral omdat Below je helemaal geen ruk uitlegt.

> **"De herhaling is de eerste paar uur nog welkom, maar na een uurtje of tien ...?"**

weetje • weetje

De lantaarn is niet vervangbaar. De meeste voorwerpen kun je opnieuw craften, maar je zult altijd de lantaarn moeten terugvinden om er paden mee te ontgrendelen.

Waakzaam

Dat gebrek aan uitleg siert Below. Het past bij het zelfvertrouwen en het minimalisme van de game. De makers willen dat je volledig geniet van de beeldschone, atmosferische, onheilspellende wereld en z'n vele gevaren, zonder dat je afgeleid wordt, en vooral dat je dingen (zelf) ontdekt. Niet alleen hoe je pijlen moet craften voor je boog, hoe je warm blijft of hoe je vijanden verslaat, maar ook hoe je de deur naar een volgend gebied opent. Below is één grote, prachtige puzzel en elk puzzelstukje dat je succesvol verbindt, zorgt voor een bevredigend gevoel. Het weet, zeker de eerste tien uur, te imponeren met alles wat fijn is aan de meeste roguelikes: dat sterke gevoel van spanning, dat verslavende gevoel van progressie en het leerzame van variatie. Want ja, als je dood bent gegaan en je helemaal opnieuw moet beginnen met een nieuwe avonturier, dan kun je niet blind terugrennen naar de plek waar je de vorige keer het loodje hebt gelegd: alle kamers zijn namelijk veranderd dankzij de procedureel gegeneerde natuur van de game. En dat houdt je waakzaam. Continu.



Geduld raakt op

Below heeft echter ook het grootste nádeel van de meeste roguelikes: shit wordt op de lange duur vervelend. De herhaling is de eerste paar uur welkom, aangezien je dan nog bezig bent met het leren van de game, maar na een uurtje of tien? Er zijn shortcuts naar diepere gebieden, maar als je erg ver verwijderd bent van zo'n punt en je met je kersverse avonturier (zonder voedselreserves en potions) mijlenver moet afdalen om je lantaarn te vinden op een plek waar je nog niet helemaal weet wat je te wachten staat, dan heb je écht geen zin meer in deze game. En dankzij de immer veranderende structuur kun je niet echt door de bekendere delen rennen, vooral gezien de duisternis en de vallen. Je moet dus continu geduldig spelen, en dat geduld is op een gegeven moment op. Want als je én moet uitvinden hoe een nieuw gebied in elkaar zit én moet leren hoe de nieuwe vijanden verslagen moeten worden én moet letten op je lichaamswarmte én moet voorkomen dat je sterft van de honger/dorst én je rekening moet houden met een overvolle rugzak én je op zoekt bent naar je lantaarn én je daarom weer geen reet ziet ... dan begin je na een uurtje of twintig te beseffen dat het onmogelijk is dat het eind van dit grottenstelsel een schat bevat die al die (in eerste instantie bevredigende) inspanningen waard is.

SCORE 66

Below is machtig mooi, bijzonder uitdagend en complexer dan het eruitziet. Helaas is het dankzij de combinatie van permadeath, survivallen en mysterie ook veeleisender dan de meeste roguelikes, en persoonlijk heb ik daar net niet genoeg geduld voor.

SAMUEL



Een beetje gamer heeft de game in een uur of 30 wel uitgespeeld. Zelf kapte ik 'm na een kleine 20 uur af.

30 UREN



BASICS

ROGUELIKE
CAPY GAMES
1 SPELER
OUT NOW

EEN DROL KUN JE NIET POLIJSTEN

THE LAST REMNANT REMASTERED



Over het algemeen kan Florian best genieten van opnieuw uitgebrachte Square Enix-games als Star Ocean, Sleeping Dogs, Kingdom Hearts en allerlei Final Fantasy-delen. Maar met The Last Remnant heeft hij heel wat meer moeite.



'Incapacitated' betekent arbeidsongeschikt; maar kunnen game-characters dan ook een WAO-uitkering aanvragen?

Dat een game als Final Fantasy X wordt herkauwd met opnieuw uitgegeven versies is best begrijpelijk. Het gaat hier immers om een echte klassieker waarvan gameplay, artwork en verhaal zo goed als tijdloos zijn. Dat is wat mij betreft niet het geval bij The Last Remnant, en ik was dan ook wel een beetje verbaasd toen ik hoorde dat juist deze game een geremasterde versie zou krijgen.

Xbox 360-exclusive

The Last Remnant was ruim tien jaar geleden een Xbox 360-exclusive. Er kwam een jaar na release weliswaar nog een pc-versie uit, maar de geplande versie voor de PS3 werd destijds geschrapt. Vermoedelijk was dat omdat Square Enix grote moeite had met de voor hen onbekende Unreal Engine 3 en de game daardoor op de Xbox 360 voor geen meter liep. Waarschijnlijk lukte het al helemaal niet om de game op de PS3 draaiend te krijgen.



weetje • weetje

De Xbox 360-versie liep op momenten zo slecht dat de game door alle bugs, framerate-drops en texture pop-in bijna onspeelbaar was. Dat is gelukkig allemaal gefikst in deze geremasterde versie voor de PS4!

The Last Remnant kwam uit in 2008, een periode waarin Japanse developers aan het worstelen waren met de in hun ogen verplichte westerse invloeden die in hun games moesten worden geïmplementeerd om gamers wereldwijd aan te spreken. Dit leidde met name tot rare experimentele battle-systemen die we ook in The Last Remnant in overvloed aantreffen.

Chaotisch

Natuurlijk maakt The Last Remnant in deze remaster nog steeds gebruik van turn-based battles, maar daar houdt alle gelijkenis met de traditionele JRPG's op. Je moet nu namelijk opdrachten geven aan een heel team van personages, die allemaal hun eigen perks en features hebben. Alle typische JRPG-classes (warrior, mage, healer) komen zo in elke battle terug en dat maakt het vooral in het begin wat overweldigend. Zodra je alle moves voor al je characters hebt ingevoerd, gaat de battle van start, maar daar houdt het niet op. Na verloop van tijd unlock je namelijk steeds meer moves en kan je aanvallen van je tegenstanders blocken of counteren, als je tenminste precies op het juiste moment op de aangegeven knop drukt. De camera draait hierbij wild om de characters heen of zoomt in op de move, en dat maakt het geheel vreselijk chaotisch. Je weet af en toe van gekkigheid niet naar welk personage of move je aan het kijken bent, en dan moet je ook nog eens snel en accuraat reageren. Er is een select groepje hardcore fans van The Last Remnant dat het battle-systeem fantastisch vindt, maar ik voel het niet zo.

> **"Je weet af en toe van gekkigheid niet waar je naar zit te kijken."**



Verpest

Na een trage start wordt het verhaal uiteindelijk best vermakelijk en eigenlijk is op de hele remaster verder weinig aan te merken. Het artwork is top, heeft scherpe textures, de aanpassingen aan de camera pakken goed uit en er is nu zelfs een ren-knop.

Het battle-systeem verpest de game echter, zelfs voor iemand zoals ik, die verlangt naar games met oude JRPG gameplay-mechanics.

Voor liefhebbers van dit soort JRPG's, die de game nooit hebben kunnen spelen vanwege de exclusieve release op de Xbox 360, is het best leuk dat ze 'm alsnog kunnen checken in een nieuw jasje op de PS4, maar als je sowieso nog nooit van The Last Remnant hebt gehoord, kun je deze remaster met gerust hart overslaan.

SCORE 60

Alleen als je er nog steeds van baalt dat je The Last Remnant nooit kon spelen omdat je geen Xbox 360 had, of als je genoot van de game, maar gek werd van de technische mankementen, is deze remaster een aanrader.

FLORIAN



Je kunt er makkelijk 100 uur in stoppen, maar als het battle-systeem je niet pakt, ben je er al na een avondje helemaal klaar mee.

100 UREN



BASICS

JRPG
SQUARE ENIX
1 SPELER
OUT NOW

MISSELIJKMAKENDE PRETPARKSIM

ROLLERCOASTER TYCOON ADVENTURES

Heeey hallo, en welkom in De Graddeling, het leukste pretpark van de Benelux! Ontdek onze spannende achtbanen, spectaculaire attracties en vele eetgelegenheden. Wist u dat bezoekers De Graddeling met maar liefst een 93 beoordelen? Veel plezier!



Eigenlijk zijn de meeste huwelijken ook een soort roller coaster: ups, downs, ups, downs ... tot je ervan moet kotsen.

Op sommige momenten is Rollercoaster Tycoon Adventures echt een leuke game. Als je besluit om je pretparkentree van wat meer grandeur te voorzien door er bijvoorbeeld een mooie Plaza Garden neer te plempen. Of als je eindelijk genoeg permit points hebt om zo'n sicke inverted Pretzel Loop aan je achtbaan toe te voegen. Momenten dus waarop je lekker creatief bezig bent, want van z'n management-aspecten of uitdaging moet Rollercoaster Tycoon Adventures het helaas niet hebben.

Uitgekleed

Maar echt, dit is waarschijnlijk de meest basic pretparksimulator ooit. Denk aan Rollercoaster Tycoon of Planet Coaster, sloop 90 procent van de opties eruit en je hebt ongeveer een idee wat je van Rollercoaster Tycoon Adventures kunt verwachten.
De hoofdmoot van het spel, de zogenaamde Adventure Mode, is nog het interessantst: kies uit één van de vier thema's (tropisch, buitenaards et cetera) en met een aardige bom duiten (verschillende difficulty's zijn er niet) begin je meteen met bouwen. Alles is in overzichtelijke categorieën opgedeeld, zodat je nooit lang hoeft te zoeken naar een nacho-tent of wc-blok. Na nog geen tien minuten spelen had ik al een redelijk representatief pretpark op het scherm staan.

Beetje happy

Het enige waar je rekening mee moet houden, is of je bezoekers een beetje happy zijn, maar ook dat gaat niet diep. Park vies? Huur een schoonmaker. Te weinig familie-attracties? Zet een extra merry-go-roundje neer. Eten te duur? Met één druk op de knop verander je de prijzen van expensive naar good value. Door de retard-proof tevredenheidsscores onderaan het scherm kost letterlijk niets meer dan twee seconden denkwerk – of het moeten de random keuzes zijn, zoals 'geef je deze zomer korting of niet?' Het juiste antwoord is echter ook random, dus heb je simpelweg 50 procent kans op een bonus.
Om meer attracties te unlocken, pleeg je research, al is dat eveneens een wassen neus: je kiest gewoon wat voor nieuwe shit je wilt, stelt een tijdsduur in (sneller = duurder) en een paar minuten later heb je je item en begint het hele proces weer opnieuw. Gaap.



weetje • weetje

Hoogtepunt zijn natuurlijk de achtbanen. Er is keuze uit zeven verschillende templates (Wood, Steel, Winged, Hyper, Inverted, Dive en Accelerator) en je kunt zelf de richting van de track bepalen.

"Dit is waarschijnlijk de meest basic pretparksimulator ooit."

Expres saboteren

Eigenlijk kan het vanaf het moment dat je park haar deuren opent niet meer fout gaan. Je inkomsten zijn veel groter dan je uitgaven en upgraden is slechts een kwestie van twee keer klikken en heel even geduld. Ik heb serieus geprobeerd om één en ander expres te saboteren door geen paden toe te voegen, attracties onbetaalbaar te maken en toiletten op 2 kilometer loopafstand neer te zetten, maar zelfs dan straft de game je niet echt hard.

Naast de Adventure en Sandbox Modes kent het spel zestien Challenges met objectives voor een bestaand park, maar ook die zijn vaak te simpel voor woorden. 'Plaats zestien kinderattracties' bijvoorbeeld, waarbij het niet eens uitmaakt of die dingen aan een pad vastzitten of dat je gewoon zestien keer dezelfde cheape attractie bouwt.

Schaven en polijsten

Toch wil ik Rollercoaster Tycoon Adventures niet helemaal de grond inboren, aangezien het sleutelen aan je park leuk blijft. Oké, à la Planet Coaster terrein morphen zit er niet in, maar met de opties omhanden kun je alsnog toffe shit maken. En omdat geld geen rol speelt, is schaven en polijsten geen frustrerende bezigheid. Op een gegeven moment kreeg pretpark 'De Graddeling' zelfs een 93 van mijn bezoekers! Jammer genoeg komt het cijfer dat ik aan Rollercoaster Tycoon Adventures geef daar absoluut niet bij in de buurt ...



Ik ben één keer in m'n leven in een indoor-achtbaan geweest. Dat was eens maar nooit weer; het voelde als geblinddoekte seks met een kletsnatte zeekoe in een achtbaan.

SCORE 59

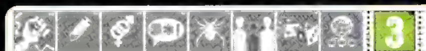
Na het spelen van Rollercoaster Tycoon Adventures had ik een licht misselijk gevoel. Van die suikerspinnen in de achtbaan natuurlijk *burp*, maar vooral omdat de game behoorlijk tegenvalt.

GRADDUS



Erg karig voor een 'simulatiegame', want met een uurtje of tien heb je er echt wel alles uitgehaald wat er in zit.

10 UREN



BASICS

PRETPARKSIMULATOR
NVIZZIO CREATIONS / ATARI
1 SPELER
OUT NOW

OOK GESPEELD



OMDAT WE TOT VER NA 300 KUNNEN TELLEN

RIP TELLTALE, OH HI BLACK MIRROR!



Titel: Bandersnatch
Platform: Netflix
Prijs: voor een 'Flix-abo kan je 'm checken

Oké, technisch gezien is dit geen game, maar het komt behoorlijk in de buurt. Eigenlijk is het grootste verschil tussen Bandersnatch en titels als Life is Strange, The Walking Dead en Detroit: Become Human dat de interactieve film van Black Mirror **niet bestaat uit computer graphics, maar uit filmbeelden.** Natuurlijk ontbreken er ook gameplay-elementen zoals, eh ... rondlopen, QTE's en dialogen waar je keuzes in hebt, maar Bandersnatch heeft evengoed een vertakkende verhaallijn met tien verschillende eindscenario's.

Bovendien gaat Bandersnatch over een bestaande game met dezelfde naam. Althans, eentje die nooit is gereleased. Maar in deze film, die zich afspeelt in 1984, doet hoofdrolspeler Stefan een dappere poging een game te maken van een 'choose your own adventure'-boek genaamd *Bandersnatch*. En jij, als kijker/speler, gaat hem daarbij helpen door keuzes te maken die variëren van wat voor muziek hij luistert **tot aan of hij lsd gaat slikken ja of nee.** Dat dit zo goed werkt, is waarschijnlijk te danken aan het feit dat Black Mirror-bedenker Charlie Brooker een voormalig gamejournо is. Dat schijnen namelijk redelijk briljante lui te zijn.



OORDEEL:
Als je toch Netflix hebt, check dan op z'n minst effe een einde of drie.

ZIEL EN ZALIGHEID



Titel: Ashen
Platform: Xbox One, PC
Prijs: € 39,99 of via Xbox Game Pass

Het nadeel van een nicheproduct dat opeens succesvol wordt, is de grote hoeveelheid klonen. Het voordeel van een nicheproduct dat opeens succesvol wordt, is wederom de grote hoeveelheid klonen. Ja, het keiharde Dark Souls behoort tot een van de beste en meest invloedrijke games ooit gemaakt, maar het heeft ook voor een hele zooi wannabe's gezorgd. **En het gros ervan was ruk.** Neem bijvoorbeeld Lords of the Fallen, dat de zware combat en open wereld van Dark Souls probeerde te emuleren, maar totaal niet leek te snappen waarom die dingen bij z'n inspiratiebron wel werkten. De game was zo krakkemikkig dat ik er oprecht boos van werd. Anderzijds heb je een game zoals Nioh, dat ook de blauwdrukken van Dark Souls had gepikt, maar wél wist hoe het ermee moest omgaan. Nioh wist, ondanks z'n schaamteloze kopieerwerk, zelfs een van m'n favoriete games van 2017 te worden en bewees daarmee dat goed gejat inderdaad beter is dan slecht bedacht.

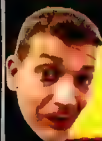


Ashen behoort gelukkig tot dezelfde categorie als Nioh: het is een goede Souls-kloon. Ook een uiterst schaamteloze, want zelfs het verhaal is vergelijkbaar: alles draait om een wereld die meerdere cyclussen van duisternis en licht heeft meegemaakt, en het is aan jou om ervoor te zorgen dat deze keer het licht weer aangaat. Ook heeft Ashen een sombere toon, duistere kerkers, grote bazen, combat die wordt beperkt door een staminametertje, en zelfs een helende toverdrank à la Estus die wordt bijgevuld als je een bonfire-checkpoint ('ritual stone') bereikt. Ja, zeggen dat Ashen veel geleend heeft van de games van FromSoftware is net zo'n understatement als **zeggen dat Ed geen supervolle bos haar heeft** [of dat Samuel niet al te groot is uitgevallen - Ed].



Gelukkig heeft deze game voldoende eigen ideeën om meer te zijn dan slechts een goede rip-off. Zo is Ashen bijvoorbeeld een veel simpelere, makkelijkere en gestroomlijndere ervaring dan Dark Souls, en dat bedoel ik positief. De focus ligt hier net iets meer op het verkennen van de wereld en net iets minder op de (nog altijd hardcore) combat. Ook zijn er nauwelijks statistieken om in de gaten te houden, levellen doe je automatisch naarmate je meer voorwerpen vindt en sidequests uitspeelt, en je hoeft geen nieuw personage aan te maken om een nieuwe speelstijl uit te proberen. Ook de

STIEKEM BEST WEL LEUK



Titel: Command & Conquer: Rivals
Platform: Android en iOS
Prijs: gratis

Na de aankondiging op de E3 viel iedereen over elkaar heen om te roeptoeteren hoe ruk deze Command & Conquer op mobiele platformen wel niet is. Want ja, iedereen die weleens een muis in zijn handen heeft gehad, wil graag een nieuwe volwaardige Command & Conquer spelen – en dan het liefst op de pc! **Een spel spelen op je mobiel, mag je niet echt gamen noemen**, als ik de reacties op Twitter mag geloven. Maar dezelfde mensen op Twitter zijn nu, nadat de game een aantal weken beschikbaar is, verrassend stil. Reden: de game is namelijk best wel tof.

In Rivals is het net als in bijna elke Command & Conquer de bedoeling de basis van de (menselijke!) tegenstander te vernietigen. Dat doe je door units op de verschillende vakjes in de map te zetten. Wanneer je er meer dan je tegenstander bezet, begint een timer te lopen en **na een tijdje wordt er een raket gelanceerd die 50 procent schade aan de basis van je opponent toebrengt.**





Voordat je een potje begint, heb je de keuze uit 23 units, waarvan je er maar zes mag meenemen in de strijd. Deze units hebben allemaal sterke, maar ook zwakkere punten om rekening mee te houden. Al deze units zijn natuurlijk niet meteen beschikbaar en zul je moeten vrijspelen. Ook kan je ze upgraden door middel van kaarten en goud die je tijdens het spelen verdient (**of koopt, want de CEO van EA moet ook gewoon de hypotheek betalen**). Wat opvalt tijdens het spelen van Rivals is dat je regelmatig zegt: oké, nog één potje dan! En als een game dat met je doet, doet het toch iets goed.

OORDEEL:

Command & Conquer: Rivals heeft korte, tactische en uitdagende multiplayer-potjes. Ideaal voor tijdens het poepen, onderweg of wanneer je effe geen zin hebt om op te letten tijdens de les.



cartooneskere grafische stijl zorgt voor een zachtere, autonomere smoel. Maar wellicht de belangrijkste verandering is de grotere nadruk op co-op: zo word je al snel bijgestaan door een computergestuurde (of online menselijke) compagnon die je zowel de weg wijst als flink kan meppen. Ja, je kunt deze tweede speler uitzetten, maar Ashens mooie melancholiek smeekt om een vriend. Is Ashen hiermee zo goed als Dark Souls? Natuurlijk niet! Is het alsnog een best toffe ervaring? Zonder twijfel.

SCORE 79

KIJK DAN HOE MOOI!



Titel: Gris
Platform: Switch, PC
Prijs: € 16,99



Dat games mooi kunnen zijn, dat weten we allemaal, maar zo mooi als Gris kom je ze niet vaak tegen. Ja, Uncharted 4 is een mooie game. Battlefield V met alle toeters en bellen aan ook. Maar Gris tovert prachtige tekeningen op je scherm. Zo mooi zelfs dat je af en toe collega's op de schouder tikt **om ze te laten zien wat voor kunstwerk je nu weer op je monitor hebt staan**. Nou ja, ik dan; ik zou niet willen dat je wordt ontslagen omdat je stiekem zit te gamen tijdens het rijden van je vrachtwagen, het vullen van de vakken in de plaatselijke supermarkt of het pleiten in de rechtszaal.

Vaak vergeten dit soort kunstige titels dat ze eigenlijk games zijn, maar bij Nomada Studio zijn ze dat gelukkig niet en dans je soepel van platform naar platform, terwijl je rekening moet houden met de verschillende thema's binnen de game, zoals wind, water en licht. Wind duwt je bijvoorbeeld verder door een level, het water laat platformen drijven en bepaalde objecten zie je alleen wanneer er licht op schijnt. Zo ben je niet alleen aan het springen en rennen, maar ook aan het puzzelen in de omgevingen. Best wel tof, **maar het wordt helaas nooit heel erg moeilijk of uitdagend**. Ook het verhaal is zeer minimaal en zeker niet de hoofdreden dat je dit korte avontuur tot een einde brengt. Maar deze game is mooi, mooi, mooi man.

OORDEEL:

Gris is een beetje de Doutzen Kroes van de computerspelletjes: prachtig, maar dat accent is toch een beetje jammer.

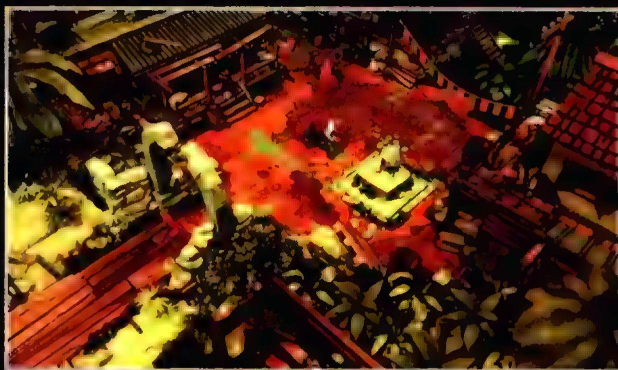
TACTISCH TURN-BASED TOP-DOWN TROEPJE

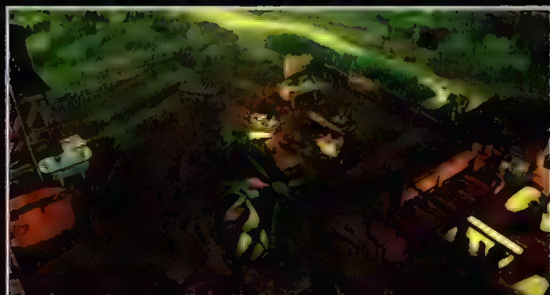


Titel: Jagged Alliance: Rage
Platform: PS4, Xbox One, PC
Prijs: € 29,99

"Jagged Alliance – da's die boyband uit de jaren 80, toch?!" reageerde ik verbaasd toen Martin vroeg of ik Jagged Alliance: Rage wilde checken. **Ha, BIJNA GOED!** Het gaat namelijk om een reboot van de klassieke turn-based-serie die een kwart eeuw geleden de weg voor het complete genre plaveide. Oh well, daar gaat mijn reputatie als retrokenner.

In een notendop is deze nieuwste versie wat er gebeurt wanneer Metal Gear Solid een trio heeft met XCOM en Hitman GO, en niemand meer weet welk lichaamsdeel waar precies in is gegaan. Klinkt dat spannend?! Mja, dat is het ook wel ... bij vlagen. In feite is Jagged Alliance: Rage een top-down potje schaak **waarbij je met een handvol kleurrijke huurlingen (Ivan de grote dronken rus, Vicki de sexy spionne et cetera) een evil drugsbaron van een afgelegen eiland probeert af te trappen.** Dat gaat ongeveer zo: elke beurt heb je een aantal Action Points voor zaken als rennen, sneaken en schieten, waarmee je je een weg door levels vol vijanden en andere obstakels baant. De uitdaging zit hem erin om precies op het juiste moment de juiste commando's te geven, al kun je een situatie die volledig FUBAR lijkt vaak alsnog redden met lomp geweld.





De basis van Jagged Alliance: Rage is redelijk verslavend en met z'n fijne eighties B-film-sausje wil ik het dan ook heel graag tof vinden, maar daarvoor werkt de game je net iets te vaak tegen. Het meest tergende is nog wel het gepriegel in je inventory-scherm. **Mijn god, wat is die shit onduidelijk!** Om één en ander nog tergender te maken, is de cursor bijna onzichtbaar en komen dingen die je in een bepaalde slot stopt vaak gewoon op een hele andere plek terecht. WTF?!

Daarnaast is het strijdperk totaal onoverzichtelijk. Alles heeft een beetje hetzelfde poepbruine/grafgrijze kleurenpalet, waardoor je een plantenbak al snel voor een vijand aanziet. Tel daarbij op dat de graphics sowieso niet al te gedetailleerd zijn **en dat de framerate af en toe inkakt tot tempo 'PU-redacteur'** en je begrijpt dat ik Jagged Alliance: Rage onmogelijk kan aanraden, zelfs niet aan fans van de originele serie. Het is een tactisch turn-based top-down-troepje. Als je me nu wilt excuseren: ik moet nog een hele stapel jaren 80-muziek doorspitten, want ik wil verdomme weten hoe die boyband dan wel heet!

SCORE 54

GLIMMENDE DROL



Titel: PlayerUnknown's Battlegrounds
Platform: PS4
Prijs: € 29,99

De beste battle royale-game is en blijft toch wel PlayerUnknown's Battlegrounds. Waarom, dat hebben we je al 263 keer verteld, en als het goed is weet je ook dat je met een grote boog om de Xbox One- en mobiele versie moet lopen. De pc-versie van de game blijft – ondanks zijn beperkingen – elk potje spannend en laat je met **zweet in de bilspleet op het puntje van je bureaustoel** zitten. Nu, dik een jaar na de eerste release, is de game eindelijk beschikbaar voor de PlayStation 4. Maar ho! Voordat je in galop naar de winkel rent of de PlayStation Store aanslingert, moet je goed beseffen dat je echt een drol gaat spelen. Een glimmende, dat dan weer wel.



De game doet letterlijk pijn aan je ogen en je hoofd. Er is een framerate, maar daar is dan ook alles mee gezegd, want die komt bijna nooit boven de 30 beeldjes per seconde. Textures worden niet geladen, gewoon niet. Af en toe vraag je jezelf af of je nou naar een rots, een bosje of toch een schuur zit te kijken. De pop-up is zo verschrikkelijk dat je soms per ongeluk over een item struikelt, omdat er opeens iets in je gezichtsveld verschijnt. Technisch is deze game dus een drama. Daarnaast zijn de controls eveneens niet om over naar huis te schrijven. PlayerUnknown's Battlegrounds is een game van snel handelen; vijf seconden stilstaan kan resulteren in het koppen van een kogel, waarna je met de staart tussen de benen terug naar de lobby hobbelt. Je wil dus niet te lang in de onhandige menu's zitten te klooien om de juiste scope op je wapen te schroeven.



Deze game is gemaakt om met muis en toetsenbord te spelen; met een controller voel je je soms een kreupele antilope. Gelukkig heeft iedereen die deze titel op de console speelt hetzelfde probleem; dus kun je daar allemaal mee leven, dan ga je echt een goede tijd hebben met deze titel. De PUBG-ziel zit namelijk gelukkig wel in deze versie. Elk potje is dus spannend en in plaats van op het puntje van je bureaustoel te zitten, hang je nu met samengeknepen poepert op de bank.

OORDEEL:



PIJN TIJDENS HET LACHEN



Titel: Nippon Marathon
Platform: Switch, PS4, Xbox One, PC
Prijs: € 12,99

Eigenlijk had ik deze topper in de planning staan voor mijn lievelingsrubriek 'Gamen met Ed', maar Ed wilde liever met cowboys spelen dan rennen met een kreeftman of een guy in een rokje ... raar! Nou ja, dan speel ik 'm zelf wel. Al weet ik niet of ik nu blij moet zijn of ergens in een hoekje moet gaan staan huilen. **Alles is ruk aan deze game**, maar tegelijkertijd is het de meest hilarische partygame die ik de afgelopen maanden heb gespeeld. Belangrijk is echter wel dat je minimaal drie vrienden/vriendinnen over de vloer moet hebben, want in je eentje is er echt geen hol aan. Van deze ellende moet je met z'n allen genieten!





Je moet rennen, heel hard rennen en zorgen dat je eerder over de finish komt dan je medespelers. Tijdens je tocht door de bizarre levels, die zijn gevuld met nog maffere obstakels, **kun je elkaar (natuurlijk) ook bekogelen met meloenen** of andere items waarvan je net niet kunt zien wat het nou precies is. Het is dan ook echt lachen voor maximaal een halfuur, want daarna erger je je kapot aan de tergende besturing en het onlogische leveldesign. Maar in dat ene halfuurtje heb je je wel kapot gelachen om de complete willekeurigheid, de over de top maffe shit en je medespelers die non-stop in zijn/haar kruis worden gegrepen door 'Doge'. Is ook wat waard, toch?

OORDEEL:

Eigenlijk is dit een uit de kluiten gewassen minigame – een slechte, welteverstaan. Maar wansmaak is ook smaak en lachen is gezond. Dus een kratje gezelligheid erbij en gáán!

NOG SLECHTER DAN HET ORIGINEEL



Titel: Gear Club Unlimited 2
Platform: Switch
Prijs: € 49,99

Gear Club Unlimited was een van de eerste racegames voor de Switch. Dat was dan ook de reden dat de game best redelijk heeft verkocht, niet omdat het een goede game was. Developer Eden Games snapt dat alleen niet helemaal en komt nu met deel 2, dat op bijna alle punten nog slechter is dan het origineel. Wat net als in het eerste deel nog wél in orde is, zijn de graphics, de presentatie van de auto's en je in-game garage die je helemaal naar wens kunt inrichten. In je garage kun je aanpassingen doen aan je auto's en **daarvoor moet je zelf je auto naar bijvoorbeeld het bandenwisselstation, de brug of de spuitcabine verplaatsen**. Dat is cool gedaan en het is leuk om af en toe naar je thuisbasis terug te keren.





Het valt echter vooral in positieve zin op, omdat de rest van de game zo kut is. De gameplay is om te janken met physics waar je niets mee kan. In het eerste deel reden de auto's wat te veel 'on rails', maar nu dat in deel 2 minder is, merk je eigenlijk pas hoe verschrikkelijk de handling is. Alle auto's zijn zwaar, log en bijna niet door de bocht te trappen, maar zodra er ook maar één zandkorrel op de weg ligt, glij je als een soort onbestuurbare hovercraft over de weg. Ik hield m'n hart vast voor de eerste race in de sneeuw, maar gek genoeg merk je dan amper verschil met asfalt. Het is een zooitje.

Daar komt bij dat Eden Games heeft getracht de game grafisch mooier te maken dan het eerste deel, maar het gevolg is dat de game voor geen meter draait. De hoeveelheid framedrops in de game kun je bijna een slow motion-feature noemen, **waardoor je al helemaal geen controle meer hebt over je scheurijzer.** Geloof me, ik begrijp als geen ander dat we naast het hyper-arcady Mario Kart toe zijn aan een serieuze racegame op de Switch, maar Gear Club Unlimited 2 gaat die jeuk niet voor je wegwerken.

OORDEEL:

Rijp voor de sloop!



ESPORTS UPDATE



Het nieuwe jaar is begonnen en we gaan weer knallen! Deze maand in onze update: informatie over Nederlandse esporters, een slechte beurt met een zwaard dat door alles heen snijdt en een plek in de spotlights voor misschien wel het beste CS:GO-team ooit!



• Epic Games heeft geen goede beurt gemaakt met de **Fortnite Winter Royale**. Allereerst besloot de ontwikkelaar de competitie volledig online te maken, wat ervoor zorgde dat **cheaters konden toeslaan**. Verschillende topspelers werden op de meest vage manieren doodgeschoten. Toen dat niet genoeg was, besloot Epic Games ook nog eens nét voor de Noord-Amerikaanse finale het Infinity Sword toe te voegen, **een zwaard dat giga overpowered is**. Behalve een 1hit KO krijg je als speler dubbel health, sla je gebouwen in één klap kapot en beschik je over zieke health regeneration. Epic Games haalde het zwaard vrijwel meteen na het toernooi uit Fortnite. **Foutje, bedankt!**



• **Fabian 'Febiven' Diepstraten** is terug in Europa. De Nederlandse League of Legends-speler behoorde een tijdje tot de top van de wereld, maar besloot vorig jaar naar Amerika te gaan, waar hij **flink wat extra centen** kon verdienen. Na **een mislukt seizoen** bij Clutch Gaming keert hij terug naar zijn thuiscontinent om **voor Misfits te spelen**, waar hij een gooi zal doen naar zijn derde Europese titel.



• **Astralis was belachelijk in 2018.** Tijdens de BLAST Pro Series won het team alweer hun **vijftiende Counter-Strike: Global Offensive toernooi** van het jaar. In de finale werd Na'Vi met 2-1 verslagen. Het volledig Deense superteam Astralis won daarmee tevens hun zevende achtereenvolgende toernooi. In totaal leverden al die prijzen **ruim vier miljoen euro** op. Geen onaardig bedrag!

WAT STAAT ER DEZE MAAND OP DE AGENDA?

LEAGUE OF LEGENDS

Vanaf 18 januari: League of Legends European Championship

Met een nieuwe naam en Febiven terug in Europa begint het League of Legends European Championship (LEC) weer. 18 en 19 januari waren de eerste speelronden, en de komende tijd zal er elke vrijdag en zaterdag worden gespeeld.

COUNTER-STRIKE: GLOBAL OFFENSIVE

13 februari - 3 maart: IEM Katowice $1.000.000

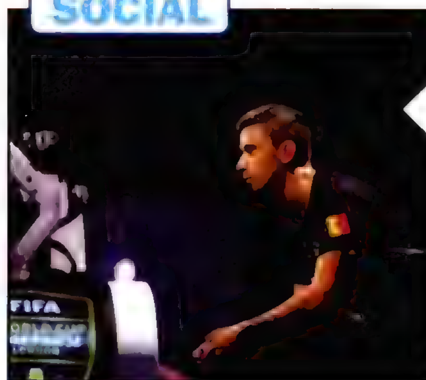


OVERWATCH

Vanaf 14 februari: Overwatch League $1.000.000

Het tweede seizoen van de Overwatch League begint op Valentijnsdag. Twintig teams – acht meer dan vorig jaar – gaan proberen om London Spitfire de titel afhandig te maken. Daarnaast zullen de Shanghai Dragons strijden voor hun eerste overwinning in de competitie; ze staan nu namelijk 0-40.

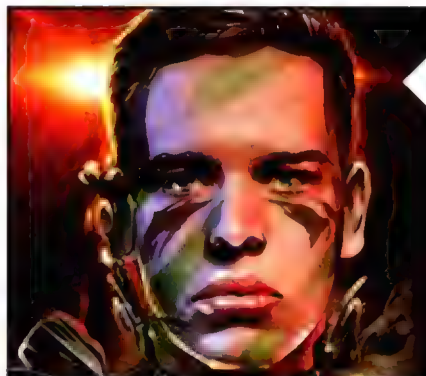
SOCIAL



"Stefano Pinna staat tweede op de PS4-wereldranglijst!"

twitter **@PSV Esports**

Stefano Pinna werd vorig jaar tweede tijdens het wereldkampioenschap en is nog steeds lekker bezig. De Belgische esporter van PSV staat namelijk wereldwijd op de tweede plek voor PS4-spelers De eerste plek is helaas wel ver uit zicht



"Kan niet wachten om mijn eigen in-game portret te gebruiken."

twitter **@HarstemSc2**

Kevin 'Harstem' de Koning is de enige StarCraft 2-speler met een eigen in-game icoon die nooit Blizzcon bereikte Ondanks het harde werk greep hij meerdere malen naast kwalificatie voor het toernooi. Blizzard was echter wel onder de indruk en besloot een icoon voor de Nederlander te maken

QUIZT JE DAT?

DE MAANDELIJKSE PU QUIZ

Nu je de PU bijna hebt uitgelezen, kun je hier testen of je er wat van hebt onthouden. En daar kun je nog een vette prijs mee winnen ook!

prijsvraag@powerunlimited.nl

1 Hoe heette het magische zwaard van Dante uit Devil May Cry ook alweer?
- A) Anarchy
- B) Dingdong
- C) Rebellion

2 Leuk spelletje, dat Sekiro: Shadows Die Twice, maar wat betekent Sekiro eigenlijk?
- A) Eenarmige wolf
- B) Slang op pootjes
- C) Gewapende gier

3 Voor welk team speelt de Nederlandse League of Legends-speler Fabian Diepstraten momenteel?
- A) EZ Riderz
- B) Misfits Gaming
- C) Knight WarZ

4 MSI maakt gebruik van een speciale koeling in zijn Trident X game-pc. Hoe heet dat systeem?
- A) Silent Storm Cooling
- B) Ultimate Blizzard Cooling
- C) Extreme Ice Cooling

5 Hoe heet dat irritante hulprobotje in Borderlands ook alweer?
- A) Snaptrack
- B) Claptrap
- C) Hapsnap

6 Samuel had iets besteld, maar kennelijk had PostNL de grootste moeite het te bezorgen. Wat was dat dan precies?
- A) Een latex onesie
- B) Drie ons paddo's
- C) Tweeënhalve kilo vlees

DIT kun jij winnen!

Mail de juiste antwoorden naar:

prijsvraag@powerunlimited.nl

o.v.v. Quizt Je Dat?
Vergeet niet je naam en adres te vermelden.

Alle antwoorden goed?

DAN MAAK JE KANS OP DEZE G903-GAMEMUIS VAN LOGITECH, ZODAT JE NOOIT MEER EEN POTJE FORTNITE VERLIEST!

PRIJSVRAAG RUBRIEK

PU 302 LIGT 19 FEBRUARI IN DE WINKELS

SMORGASBORD

VOLGENDE MAAND IN POWER UNLIMITED

- VLIEGT WOUTER NAAR TEXAS OM ANTHEM EINDELIJK EENS TE BEVINGEREN
- IS HET DE HOOGSTE TIJD OM RESIDENT EVIL 2 DOOR DE MANGEL TE HALEN
- LEES JE ALLES OVER MARTINS BEVINDINGEN TIJDENS DE CES 2019 IN LAS VEGAS
- DOEN WE EEN RONDJE IN EEN STRAALJAGER OM TE CHECKEN OF ACE COMBAT 7: SKIES UNKNOWN WEL REALISTISCH GENOEG IS
- DOMPELT DE WONDERSPONS ZICH ONDER IN DE WERELD VAN FAR CRY: NEW DAWN
- MAG SAM HELEMAAL ALL-OUT GAAN MET JUMP FORCE

* ALLES ONDER VOORBEHOUD, UITERAARD *

TETRIS-JUNKIES

Tetris vinden wij een leuk spelletje. Zó leuk zelfs dat we met smart hebben gewacht op de release van Tetris Effect, een nieuwe PS4-game van de makers van Lumines, die trippy muziek en dito visuals met prachtige kleuren toevoegt aan een simpel potje Tetris, waardoor het een compleet andere game lijkt (lees: een beetje PU-redacteur is snel afgeleid door mooie kleurtjes).
Toen verscheen er een Tetris Effect-demo, vlak vóór de release. Ongeduldig als we zijn, moesten we die natuurlijk METEEN spelen! Probleem: deze proefversie was alleen nog uit in landen als Australië, Nieuw-Zeeland en Japan; pas een dag later zou hij ook bij ons beschikbaar zijn.
Oplossing: gewoon een account op de Japanse PlayStation Store aanmaken en binnenhengelen die shit! Dat bleek lastiger dan gedacht, want tegen de tijd dat we alle menu's vanuit het Japans hadden ontcijferd, was de volgende dag inmiddels ook in Nederland aangebroken. Afijn, we hebben tenminste het 'wonderspons-kun'-account nog op onze PlayStation staan.





ALS EEN VIS(SER) OP HET DROGE

Jullie weten natuurlijk dat Ed van vissen houdt. Regelmatig zit ie dan ook met drie hengels tegelijk dan z'n steigertje achter in de tuin de ene voorn na de andere brasem uit het water te hengelen. Alleen is Ed een echte mooi weer-visser, dus waait het te hard of regent het een beetje, dan zit onze eindbaas liever met een boek in de buurt van de kachel.
Zijn kinderen vonden de oplossing en gaven hun vader een set waarmee hij tijdens een serieuze sanitaire stop lekker binnen een hengeltje uit kan gooien. Alleen moet die ouwe wel uitkijken dat ie van de spanning niet al te hard gaat persen, want een aambei is snel gekweekt!



TAART!

Als je jarig bent, krijg je cadeautjes. En omdat wij afgelopen maand onze 25ste verjaardag én onze 300ste editie vierden, kregen we taart. Heel. Veel. Taart. Van de twee mooiste hebben we een fotootje gemaakt. Bedankt @vertigo6 en @nintendo!



BLIJF OP DE HOOGTE VAN HET LAATSTE GAMENIEUWS EN MAAK KANS OP VETTE PRIJZEN ALS JE ONS VOLGT OP:

YouTube — YOUTUBE.COM/POWERUNLIMITEDTV

Instagram — INSTAGRAM.COM/POWERUNLIMITED

TWITTER.COM/POWERUNLIMITED



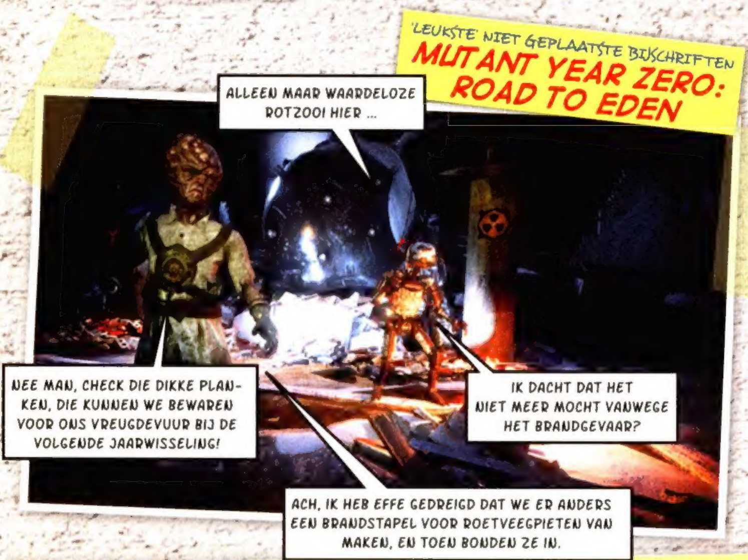
ED KNALT ZE ALLEMAAL AF

Where old meets new: Ed met een VR-bril op z'n kanis. Zoals je in zijn eigen rubriekje wellicht al hebt gelezen, moest Ed deze maand namelijk een VR-game spelen: Guns'N'Stories Bulletproof. De titel verraadt het al een beetje, maar dat is inderdaad een westerngame waarin je niet veel anders doet dan bandieten afknallen. Sterker nog, dat is echt het enige wat je doet! Het duurde dan ook niet lang of het lichaam van onze arme eindbaas liet het langzaam maar zeker afweten; het is ook niet niks om twee van die loodzware guns continu op een beeldscherm gericht te houden ...



'LEUKSTE' NIET GEPLAATSTE BIJSCHRIFTEN

MUTANT YEAR ZERO: ROAD TO EDEN



BEZOEK!

Kiek nou: Tjeerd op bezoek! En het ging nog eens heel erg goed met 'm ook! En wat doe je dan? Precies: op de foto met z'n allen ... met random dingen in je handen.



EINDREDAXIE GEMARTELD

Na de nogal turbulente deadline van PU nummer 300 hadden Ed & Eelko het wel een beetje gehad. Toevallig had de uitgever op dat moment twee uit de kluiten gewassen massagestoelen op de werkvloer staan, waarop beide heren besloten een welverdiende rustpauze met extragratis kneedsessie in te lassen. Dat was echter effe schrikken geblazen, want het robotvrouwtje met de magische handjes dat zich in de stoel schuilhield, bleek over dusdanig stevige knuistjes te beschikken dat onze kommaneukers het letterlijk uitschreeuwden van de pijn. En naar een fatsoenlijke happy ending konden ze al helemaal fluiten.



VERRASSING!

Wouter dacht eens lekker bezig te zijn en twee weken ná de afgesproken datum een verhaal in te leveren zónder dat Eelko daarom hoefde te zeuren. Ach ja ...

Wouter Brugge 11:17 AM
Ik heb een verrassing voor je.

Eelko Rol 11:18 AM
Review Mutant Year?
Zero?

Wouter Brugge 11:18 AM
-_-
Okay, geen verrassing dus.

Eelko Rol 11:18 AM
Neuh, niet echt

Wouter Brugge 11:20 AM
Hoe vaak gebeurt het dat je een verhaal krijgt zonder dat je erom vraagt?

Eelko Rol 11:21 AM
Vooruit, bij jou niet zo vaak 😁

FRAMEDROP

JORDI PETERS









JONGENS, VRAAGJE...